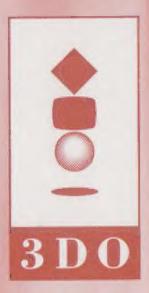


BESTゲーム攻撃SERIES

3DO/ バイブル

3DO、3DOロゴとインタラクティブ マルチブレイヤーは、 The 3DO Companyの商標です。



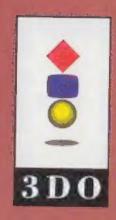
BESTゲーム攻略SERIES

# 3D0/パイプル

ファッオのおけばの場合をひい 限制のヘルセンオン ハワーズキングダムのドクターハウザー 正式た手紙の西には大型のベルスティー歴史の季節まで一門のエール

アウターワールド フラッシュバック アローン・イン・ザ・ダーク © ドラゴンズレア ラショックウェーブ

KKベストセラーズ



# 300 ベイブル

人気14タイトル完全攻略集

# CONTENTS



DI	)(	1
M		
●□-Ji	プレイ	ハグ





パワーズキングダム .....18









ドクターハウザー 50





西村京太郎トラベルミステリー 悪逆の季節



山村美勢サスベンス 京都殺馬山荘殺人事件 75





铁人------81



アウターワールド 94



フラッシュバック …………………104



アローン・イン・ザ・ダーク ......



ドラゴンズレア 124





ショックウェーブ …………………134

多このまでは、便宜的にソフトのシャンルを分けてあります。正式なソフトのジャンルは、各ソフトのタイトルページに表記してあります。

# 3DO BIBLE

「アメリカで、AMIGAを作った連中を始め、いろいろな人間が集まって 32ビットのCD-ROMマシンを開発しているらしいんだ。」

個人的に、いろいろなところでマルチメディアソフトに首を突っ込んでいるうちに、そんな話を小耳にはさんだのはもう数年前のこと。日本では、NECのPCエンジンなどで、やっとCD-ROMのソフトが練れてきたかなっていう頃で、もちろん、まだ次世代機なんていう言葉もなかった時代。 「自分のパソコンだってやっと32ビットにしたばかりなのに、ゲーム機で32

ピットって、どんなになるんだろう?」

それからしばらくして「3DOインタラクティブ マルチプレイヤー」(以下3DO)というマシンが93年末にアメリカで、そして91年3月に日本で発売された。

それまでもゲーム関係の記事をいろいる書いていたが、3DOをいじって みた第一印象としては、コイツは普通のゲーム機とソフトの質が違うなって ことだった。(あと、ケーブルが長いってこと (笑))

長年ゲーム記事の仕事をしていると、日本のゲームソフトの場合、そのほとんどが底が見える(悪い意味じゃなくてね)というか、構えていれば前の 方から球が飛んでくる感じ。つまりだいたいどんな感じなのかカンで子想で きちゃうんだよね。

ところが、このマシンのソフトは、前を見て構えていたら、いきなりま後 るから後頭部に直撃! といった態じで予想外のものに出くわすことが多い。 コイツはとても新鮮な感動だったんだ。

この傾向はこれからも続くと思うので、ちょっと違うヘンなゲーム(もちろんほめ言葉だ)に出会いたい人は、3DOのソフトに注目しておいたほうがいいぞ。

そして、いろいろな関係で3DOの記事を担当することになったんだけど、3DOのソフトっていうのは、ちょっと対象年齢が高いためか、オモシロイけどやや難易度の高いものが多い。しかし、ごく一部の雑誌で攻略記事があるだけで、悩んでいるユーザーは答えを見つけられないままになっている。雑誌の記事も、ページ数の制限があるから、なかなか全部のソフトをきっちり攻略まで載せられないんだよね。

そこで、ユーザーからの質問が多かったゲームの中から、比較的初期のもの何本かを選んで、こういう形の本にまとめてみたんだけど、どんなもんでしょ?

せっかく買ったけど、行き詰まって途中で放り出してしまった人、これからこういうソフトで遊んでみたい人の役にたってもらえればうれしいな。

なお、「こういう3DOソフトの攻略をやって欲しい」という意見があったら、ぜひ編集部までご連絡ください。みなさんの反響次第では、続編も考えていますので。

この本の制作にあたって、ご協力いただいた株式会社3DOジャパン、松 下電器産業株式会社、三洋電機株式会社(順不同)および掲載各ソフトハウ スの皆様には、この場を借りでお礼申し上げます。ご協力どうもありがとう ございました。

# ROLEPLAING

~ロールブレイング~

ファラオの封印 ■ パワーズキングダム ■ 黒き死の仮面

すべての3DOユーザーへ 記口費博



# 様々な謎が隠されたピラミッドを冒険!

「ファラオが私を呼んでいる……」とい う謎の言葉と、一冊の手帳を残してビラ ミッドの奥に消えた父親。その手帳には、 脱われし下・ラーセスⅢ世の伝承が記さ れていた。

「地より出づる最も邪悪なるものを天の 力を統べし大いなるピラミッドのもとに 封じん!時を同じくしてこの地に駆物た ちが満ちあふれた。消えた父、そして災 いの源を探るため、キミは一人でピラミ ッドの奥に向かう…。

というストーリーの3DダンジョンR PG。ピラミッドの最下脚にいる魔王を 倒すのが目的だ。

ゲームをプレイするときには、まずス



テータス表示をONにして、つねに自分 と敵の体力に注意すること。そして、 セリフでヒントをいうため、音がよく聞 こえるようにヘッドホンなどを用意する といいぞ。

# このゲームのボイント

このゲームは、ボスを倒したときにのみ、オートで セーブされるようになっている。最初のポスを倒す前に 死んでしまうと、また最初からやりなおしになるのだ。 特に大変なのが、こちらも弱い最初のボスまでの戦い。 決して無理せず慎重に進んで行こう。



# ■モンスター&キャラクター



## ヌル・ダフト

ゲーム中で最も高いモンスター。最初は これで新聞の練習をしよう。



## ギ・バコー

パッタ、結構弱いので最初のレベルアッ **プに書店、御を整ったりには思注意**。



# テルケル

最初に出会った頃は強敵のはず。コイブ を3個で倒せたら最初の市スへ。



## ネクロ・アック

包含キンスター 少し強くかっていれば 勝てるだろう。



## ムーミア

3 イラ県、最終の方では2 髪で倒せるが、 RECO - F- HEADER WALL HIS ONLY



## タリスマン

1 Fから出てくるが、その時点の強さて は終っている際に進げられてしまう。



## ゼルク・ゼク

ハチ。2下にコイツが必ず出る場所があ さので、そこでレベルアップしよう。



## スカラベ・マキナ

こいつも最初に由会ったときは強敵。戦 わず観水を使ってしまれる。



## ネクロボリット

特徴モンスター?。 腕を掘り回して飛ん アくる政事に任徒者...



武器ミイラ。例すと脳し顔が開くことも。 回復しながら殴れう!



## 鬼火

無無に強んでは、プレイヤーに ヒントを与えてくれる。まちが えて思ってしまった場合。65 - 原図も位置に行けば、南び出



## サソリ

全貨や商しの単などのアイテム を与えると、無し裏を開けてく れたりする。初期のサンリは金 類でOK。何を欲しがっている のか目前のよう。



## ラーセスⅢ世

このピラミッドに振る王。やは けいろいろなヒントやアイテム をくれる味方だ。出会ったと思 のセリフは、耳をすまして、 まっく問いておこう。



### 1K

金石好きのヘビ。宝石を与える と願し扉を聞く。また。宝石に 興味を示さないへどには 途中 で手に入れたファラオの指輪を



同じモンスターでも、出現のパターンによ り3種類の強さのものがいる。例えばギ・バ コーでは、グルグル回るヤッと頭から出てく るヤツは弱いので眺ってもOKだが、お尻か ら出てくるヤツは弾を撃つので要注意。

また、同じ敵が固定で出てくる場所では、 殿器終了後、橋を向いてまた前を向くと再度 敵が出現する。この繰り返しでレベルアップ。





C1994 ASK KODANSHA - SYSTEM SACOM

RPG

ADV

ACT

# **■アイテムリスト**

ゲーム中に出現するアイテムには、以下 のようなものがある。

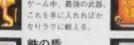


最初から持っている説 器。ナイフを取ったら 換ででもまれる。



# 黄金の戦斧

ゲーム中、最強の武装 これを平に入れればか なりラクに耐える。





2番目に手に入る。も よっと40公園 新聞が かなりラクになる。



どこかにある、カギを 間けないと入れない部 脳のためのカギ、



## 黄金の袋

喜びの罪

金貨などが詰まった機 取り引きに使う。 1回 こしつしか終てない。



3 D O

バイブル



日戸が減っていく呼い の仮頭をはがすことが



## 水晶の鎌

水スを削すための。あ るアイテムを手に入れ



水に関い酸に対して、 組開時に使うと攻撃則 アイテムになる。



### MAP

各プロアに1枚ずつ落 ちている。 地下8Fに はマップはない、



# 業火の玉

対木人用のアイテム。 やはり、戦闘になった らこれを使う。



### ピラミッドユニット 各ポスからもらった針 印刷の主を収めるため

のユニットだ。



## 鉄のナイフ

父の手帳

ら持っている。

3番目の時、ワープト

ラップに引っかかると、

1年できない場合も、

経費時に使うと、たい

ていの敵を一発で倒す

工产所产业表.

賢者の手

ワープのワナを解除す

5ためのアイテム。

前に投げて使うことが

であるが、さはど様型

ファラオの指輪

ワナを解除したり、へ

比に見せて取り引き用

対火炎男馬のアイテム。

まず酸初にこれを使う

対談人用のアイテム。

時に終初に使う。

他のと聞じように戦闘

として使う。

酸の制

永遠の水瓶

なものではない。

武烈、後年、ワナの紀 BULLEDZ SW FO **施でも入事可能** 



3つ目の建器、これも、 後半ワナの原際に停う ことがある。



# 木の盾

最初から持っている路。 防御力はないよりはマ 少在程度.



## 蓄金の盾

最後の馬、どこかの毎 し無限にある。なくて もゲームクリア可能だ。



# 癒しの薬

傾うと休力があること なる。ピンチになった らどしどに使わる。



文に部に他に対して 攻撃用のアイテムとし



動車物因五分五餘銀が ある。 随家助に攻撃を



何間でも、使うと体力 が解復である。これで 御飲もへっちゃら...



# 書の石像

ヴナル解除するために 必要、地下2階で使っ たら、地ででも可。



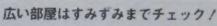
# 硬化の激

対砂果用のアイテム。 これを使ってから甦わ



# 太陽の弓

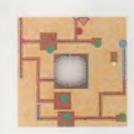
20億王用のアイテム。 嫌下BFに落ちている ので富れずに取るう。

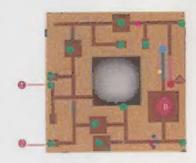


広い部屋では、すみの方にアイ テムが落ちていることもある。 部屋のすみずみまで探し、あち こちでぐるぐる回ってみよう。



# ■1F/2F





## ●スタート ●次の限へ ●ディテム ▼ワナ 日ボス

考え方によっては、この1F、2Fが - 巻ッライかもしれない。最初のポス、 マキナ・マキナを倒す前に死ぬと最初か らやり直し。しかも、スタート直後でこ もらは強いし酸は強い。

このあたりでは、よけいな敵にちょっ かいを出さないこと。強そうな敵に出会 ったら、まず橋を向いてから正面を向く。 敵の固定出現ポイントでなければ、これ で動をやりすごしたり、別の敵に変える ことができるのだ。

また、ちょっとでもピンチになったら、 「喰しの巫」や「聖水」を使ってしまう のもいいだろう。これらの薬は、あちこ ちで手に入る。

レベルアップに適した場所は★部分。 2 下のゼルク・ゼクとしばらく戦うのが いいかもしれない。

2の位置では、ワナを解除するための 青い石像が手に入るぞ。



★部分





で計●▼の 会出すった。

# BOSS 火炎男マキナ・マキナ

戦闘が始まったら「永遠の水瓶」を使い、次に「水 信!を使う。後は敵の攻撃のタイミングを見ながら 「癒しの薬」で回復、「聖水」などで攻撃しよう。レベ ル的にはテルケルを3撃で倒せればなんとかなるぞ。



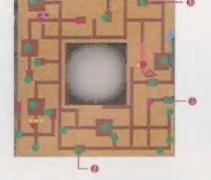
ACT

RPG

ADV

●スタート

●次の陥へ



火炎男を倒してこの階に降りると、も う2Fに戻ることはできない。

この階にはボスは出現しないが、相変 わらず強い敵が待ちかまえているので、 「癒しの薬」で体力を回復しながら慎重 に行動しよう。

この階で手に入るアイテムで、最も重 要なものが3の位置にある「同復の指 輪」。このアイテムを使えば、何回でも 体力を回復することができるので、冒険 がグンとラクになるぞ。

また、3番目の武器になる「銀の斧」 のほか、①の位置にはワナ解除の「ファ ラオの指輪」、②の位置には「鉄の盾」 などの重要アイテムもある。ぜひ取って おこう。

途中の★の位置には、あちこちにスイ ッチがあるので押しておくこと。

次の4Fとはスローブでつながってい るので、いつでも3Fと4Fの間を行き 来することができる。





指輪

# 2つの階にまたがったイベント

宝石がたくさん落ちているが、持てる宝 石は1つだけ。4手の中にヘビがいるので 宝石をあげるともっと欲しかる。ここでは、 もう一回3下に戻り、取れなかった宝石を > ヘビのところまで持っていこう。



①のヘビに2列宝石をあげると、隠し 犀が開いて先に進めるようになる。

途中のエレベーターは、1下の、スイ ッチがある小部屋に直行するので、ここ でもスイッチを押しておこう。この階の ★位置にもスイッチがあるぞ。

また②の位置では、歩くだけで体力が 減っていく呪いの仮面が付いてしまう。 この仮面を解除するための「喜びの露」 は、マップ左側のくねくね曲がった道に 落ちているので、上ばらくは「回復の指 輪」で体力を回復させながら進もう。

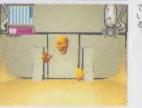
③のサソリには、2回「黄金の袋」を 渡せばOK。①の位置では、最強の武器 「黄金の戦等」を手に入れることができ るぞ。(銀の斧は、ワナ解除にも使える ので捨てない方がいい)

5の位置には、何もないように見える が、極際を調べてみよう。この先のワナ



ないので

吹えと言っ セリ



に関するヒントが聞けるはずだ。

もし、うっかりワナにかかった場合は、 その場を動かず、すぐに「回復の指輪」 で体力を回復すれば大丈夫。あわてると 再度ワナにかかるぞ。

### 砂男カラ・ドルフ BOSS

砂男と競うために絶対必要なのは「硬化の 滴」。戦闘時の最初にこのアイテムを使うこと。 このアイテムを使った後は、武器でガシガシ攻 撃しよう。このとき相手が攻撃したら、すぐに 「回復の指輪」で体力を回復させるといいぞ。



RPG

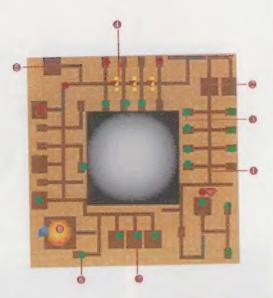
ADV

ACT

STG

3 D O

■5F



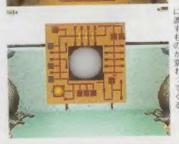
マップを見てもわかる通り、かなり細 かい部屋が並んでいるプロアだ。それぞ れの部屋には、いろいろなアイテムが置 いてあるが、その中でも重要なのが3の

「銀の胎」は、①の位置でワープさせ られると取れないので、ここで石版が出 現したら、動かずに「賢者の手」を使う とワーブ解除になる。また、⑦の「業火 の玉」を手に入れるためには、この位置 で、⑥で手に入る「水晶の鎌」を使う。

「銀の盾」と「この「業火の玉」。

丁のヘビ、5のサソリには、それぞれ 「ファラオの折輪」「癒しの薬」を使う。

4の位置の3連続のワナは戻る時のみ 作動する。これを解除するには「銀の 斧」を使う。



### 木人バンギー BOSS

木人は、全身が木でできているために火に弱 いのだ。そこで、戦闘になったら真っ先に「業 火の玉」を使う。次に「ランプ」で攻撃し、後 は武器で戦おう。「聖水」はあまり効果がない ので、武器で戦った方が効率的だ。



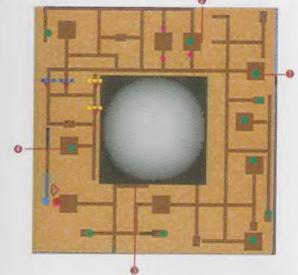
**■**6F

●スタート

●次の路へ

●アイテム

マワナ @#Z



●スタート ●次の階へ ●アイテム マワナ

ADV

ACT

STG

5 Fにくらべるとだいぶすっきりして いる。このフロアまで来れるようなら、 その辺のモンスターにもそんなに苦労し ないだろう。このプロアでは、方向キー を押さなくても自動的に進むような床が 設置されている。

★の岩は、①で手に入るカギで開ける ことができる。

また、②の位置のワーブ石版に引っか かると3の位置に飛ばされてしまう。

7下に繰りる隠し頭を閉けるには、① のハッティを倒す。結構強敵だが、「同 復の指輪」を使って体力を回復させなが ら戦えばなんとかなるハズだ。



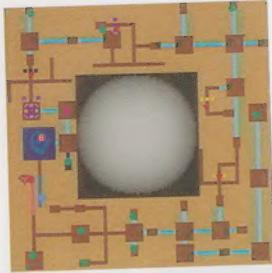
# 強敵と戦う場合は

強い敵と戦う場合は、体力を満タン状態 にして戦うこと。もし体力が減った状態で 出会ったら、すぐに横を向き「同復の指 輪」を使おう。また、アイテムは最初から 「回復の指輪」に合わせておくといいぞ。



3 D O

バイブル



●スタート

●次の階へ ●アイテム

マワナ (1)ホス

このプロアの構造はちょっと変わって いる。部屋同士を結ぶ扉や廊下がないと ころが多いのだ。(マップの水色の部分)

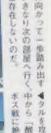
ここでは、ラーセスⅡ世のヒント通り、 壁に向かって一歩踏み出せばOK。踏み 出せる壁の前に立つと、マークが点滅す るのですぐにわかるハズだ。

あちこちのワナ、★の部屋の地雷など は、引っかかった場合、その場ですぐに 体力回復すれば大丈夫。とりたてて問題 にする必要もないだろう。

重要アイテムは、対ポス用の「酸の 剣」。ボスの部屋のすぐ手前、下の隠し 通路のタル (?) を攻撃すれば手に入る。



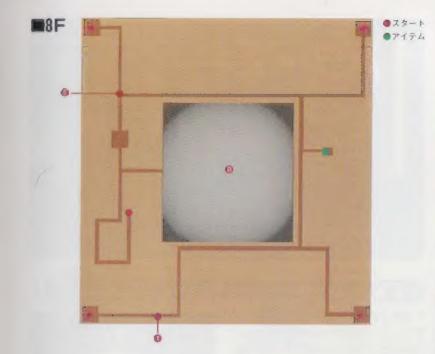




### 鉄人シヌエ・マキナ BOSS

その名の通り全身鉄でできているモンスター。 ということで、サビさせる「酸の蛸」をまず快 うのだ。その後は、通常攻撃で大丈夫。攻撃を 受けてもダメージはそんなに多くないので、と きどき回復させるぐらいでいいだろう。





いよいよ最後のフロア。マップを見て もわかる通り、ガラーンとして、ひたす ら遊むような作りになっている。

ここでは、まず4すみにある部屋で封 印、このとき、途中の部屋にある「太陽 の弓」も忘れずに取っておこう。

左下の部屋で封印したら、帰りは王の ワープ石版で②の位置にワープ。

最後の中央の大部屋に向かおう! こ こまで来ればエンディングはもう日の前 15E!



▲4つの部屋でピラミッドユニットを使って封印。 廊下には敵がいっぱい出てくるぞ

### BOSS 原王

最後の魔王。魔王に有効なのはこのプロアで 手に入れた「太陽の弓」。戦闘時には、まずこ れを使ってから武器で攻撃。もちろん体力回復 も忘れないように。1回魔王を倒し、階段を降 りると、もう一度戦闘が持っているぞ。



RPG

ADV

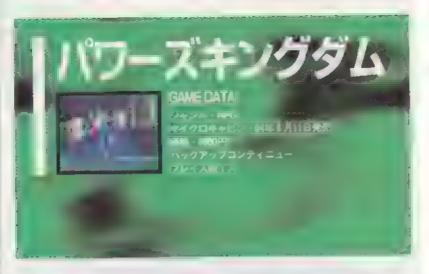
ACT

RPG.

ADV

ACT

STG



# 魔王アズラエルを倒し平和を取りもどせ!

純やさまざまな生命が大地をうめつく した、美しき世界パワーズキングダム だがそこに「闇」が出現した。邪悪な問 は世界を聞いつくし、大地の様相を多り ていく……。減亡の危機にひんした世界 を超らため、女神エラルドは最後の希望 であるゴーレムの戦士に力を与えた。

プレイヤーはこのゴーレムの晩上とな り、仲間を探しながら離上討伐の旅へと



ゴーレムは生身 の体を持たず、精 神 (ソウル) のみ の存在となってい る。このソウルに



休 (ボディ) を装備させることによ ゴーレムはいろいろな能力が使えるよう になるのだ。この能力をうまく使いなが ら、打倒廠上アズラエルを目指し、仲間 とともに長い冒険の旅に出発しよう。

# このゲームのボイント

このゲームは、シミュレーション要素のふくまれたR PG IIIカハ ティの能力や状態を把握しておかないと 大変な目に遭う。序盤は基本である少数対少数の戦い方 をして、後半は魔法を使って敵を一気(倒すという作戦 2012



### © 1994 Matsushita Electric Industrial Co. Ltd

c. 1994 MICRO CABIN CORP.

# ■味方キャラクター



# パンプキン

主人公とはいっても、ほかのキャラと同し ように考えてもらってかまわない。ゲーム関 始時のボディはナイトで、どうしても接近戦 がメインになってしまう 新しいボティが手 (人るまでは 仲間からあまり離れないよう) にし、1体でフモンスターを鍛っていったほ



## クレイ

スタートしてすぐに仲 同! なるキャラ。この時 のボディはブリーストで 順去による回復 攻撃は とても控に立ってくれる。



# アイアン

ソリッド

仲間になったときのボ ディはニンシャ、スピー ドが早く 先手必勝バタ ーンで触を倒せる この 生までもけっこう使える

海兵沿。の神酔で何間

こなる。いきないネブチ

ューンのホティたが 後

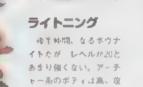
半フィッシュマン系のボ

ディは役に立たない。



## マテリアル

はしめのボディはサム ・イ。サムライロートの ボディか手に入るのほか なりあとなので 別のす ティも候儀させておこう。



撃力が能力だが …。



## アース

メサイヤのボティを格 つ仲間、ここまできたら あまり必要はないかも 最終戦は、メサイアのも までは危険すぎる



## イレギュラー

あることをしないと見 1 . . .

スター。レベルが最高の 30なので、これ以上の成 長は望めない



ゲームの最大の目的は、もちろん魔士 アズラエルを倒すこと。そのためには、 各地に封印されている仲間を探し出すこ とも重要。難しい謎解きなどはいっさい ないので、急がずにじっくりプレイすれ ば、クリアするのはそう大変ではない。



れし 100

19

RPG

ADV

ACT

STG

# ■Ⅲ院の責台 ~パワーズキングダム

進行ルートは一本道なので、攻略順も ・日でわかる。道がつながっていない場 所、行く、は、メダリオンというアイテ ムか収要す。また、敵を全滅させても期 放されない所は経験値稼ぎに利用しよう



地上

」番目のゴーレムの戦士パンプキンは、 このマップの左下の極峻で目覚める。前 半は敵も多くないが、味方も少ないので 無理せずじっくり攻めよう。後半に地形 Lの凱根がある場所も出てくるが、これ は対応するボディで切り抜けたい。海峡 では、レベルの高いネプチューン | 体だ ムガギに入るかも けで出撃させてもかまわない。



天の船

水にもないたし、人間け 行からいた 松の、 お彼 、明カないのごアイマン類、補 給き、さない。他には切れないので、ここで まる面には かない \* 月食しておごと



# 大樹

「破後、川」、「上、最後の仲間をいんで / 町でんで、る。物はどれず強力ない こ、せき買いさることおきたい 最後の健 用はもとろん神殿による 道を加くすって 1 2.1



# 関の空間

いよいよ最後のマップ。ここで魔王アズラエ ルとの決職がおこなわれるのだ。ここでは、敵 がまとまって出現するので、こちらも全体攻撃 魔法で対抗しよう。かなりラクに進めるはずだ。



◆基本戦略◆

# ■バーティ編成について

パンプキンをはじめ、ゴーレムの戦士た むはぜんぶで8体登場する。しかし戦闘に 1 加できるのは6体だけ。パーティ全体に おける各キャラの役割や、強さなどを考え 、幅成をしよう。ボディは、パランスよく ……というよりは、敵との相性を考慮して と嬉したほうがいいかもしれない。キャラ か弱いうちは、各役割を重視したいが、後 **サキャラが強くなってからは、編成など難** しく考えなくても勝ててしまう。ただ、廃 法使い系はかならず作っておこう。



▲最後の決戦間近の各キャラの状態。これなら なにが出てきても余勝かな?

# ■ヒットアンドアウェイで戦う

庁幣における基本中の基本戦略 がコレ。弓など、射程の長いたの で攻撃し、あまった事数でな个な 場所まで移動するというもの。敵 は、ある一定の距離が開くと追い かけてこないので、かなり有効な 戦法といえる



▲まず般、攻撃 次のターン ▲できるだけ移動して 前の 攻撃されそうなどきは … 攻撃を避けるのが



# ■フォーメーションを考える

敵と出会ったときに展開するフォーメ = リーは、味力が弱いときごとくご和 間になってくる。基本的には直接攻撃メ インのキャラは前に、龐法攻撃メインの キャラはうしろというのが定位置しなる。 ただし、味力モンスターがいる場合なり。 状況によってフォーメーションは変えた ほうか無難 いくつか例を紹介しよう







ブル

北戦間参加

RPG

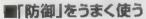
ADV

ACT

STG

# ■有利な属性で戦う

総下で有要になる力かごの属性す 傷 た属性、すると、敵の種類によっては かた可名職はスこと。なる。對抗策とし 1.1. 極端な延性に ないこと 装備す るまかれた気をつけまう。対職工職では、 メサイでなり売り延性のボディは危険だ。



.ナ、こうせれかしないか 移動終了時 ご防御を置い、ニャー攻撃などして、な いは強いは、移転終了 待機 たけごは たく以側す きるいた 敵に攻撃が届か ないともは、米とす助御を選択。よう 前の胎が内壁の、ダスー、大軽減、きるそ







# ボディの組み合わせかた

## ●メインボディ

オテ ・は 幽楽のよっな もので、気備するままでい と ご使まん作れか変わる こくろ ナカト、メイン ディの能力を使わないと。 ボディレベルは上がらない。 0.0101 1117

メインドナモは、移動り そステータスに直接関係し こ、ん 移動力の高いい ・マンぞへ、直接攻撃メイ シャル酸しまなとはメインし 持つごぎたほうかいい。



▲オススメの組み合わせその 1. バードマン系がメイン。



▲間接攻撃も回復騰法も使え る万能キャラになった!



ト系をメインにすると……。



法も強力になるのだ。

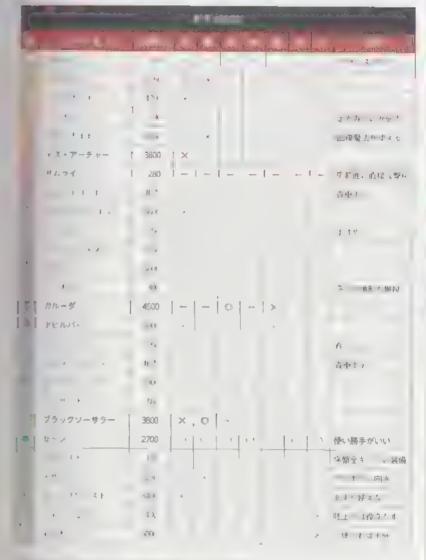
# ●サブボディ

サブごal(ホティは、おもに魔法 使いまだと、したか、プト系は、 I 物版法が使えるいご、ぜんかいす もつ 装備させたい また、間接攻 撃のできるオデ、をサブに持ってき てもいいがある





ケーム、登場する廠す、直営はまもろん のこと、ホティ、でるまだりスト。まり め、みた、ケーない、自己、アイテムな とを発見したの、このリストに確認して



お耳の説明 - その属性の攻撃、強い ヤヤ道 △ ··やや弱い X ·弱い ー・ふつう

				・アイテムリスト	
L	1	ويعسول	o de la come	Margaret March	الدوار المراجعة المرا
	ロングソ・ド	养壳	16	† 1 × %	
	カナ・クソード 5:	300	25	ナイト茶	
- 11	ガンエットソード	910	43	ナイト系	
	カイザーソード	1470	75	ナイト系	
	トラゴンスレイヤー	3520	122	ナイト系	
	パラディンソート	弄亮	200	ナイト系	光の属性を持つ
	ダークソード	非亮	97	ナイト系	間の属性を持つ
	ソウルイーター	非先	270	ナイト系	棚の属性を持つ
	サムライブレード	非亮	20	サムライ・ニンジャ系	
	こてつブレード	410	30	サムライ・ニンジャ系	
	むらまさブレード	1020	50	サムライ・ニンシャ系	
	いぎよいブレード	1650	80	サムライ・ニンシャ系	
	もさしブレード	3720	165	サムライ・ニンシャ系	
	みぶねブレード	非売	225	サムライ・ニンジャ系	
	あんこくブレード	非先	210	サムライ・ニンジャ系	間の概性を持つ
	かみかぜブレード	非売	310	サムライ・ニンジャ系	御の属性を持つ
	×12	非典	10	プリースト系	
	アイアンメイス	250	21	プリースト系	
	バトルメイス	850	35	プリースト系	
	トールメイス	1210	61	ブリ・スト系	
	ホ リーメイス	2370	101	プリースト系	光の層性を持つ
	アークメイス	非池	179	ブリースト叛	光の属性を持つ
	ヘラーメイス	非拠	77	プリースト系	間の属性を持つ
	ジェノサイドメイス	非売	270	ブリースト発	間の腐性を持つ
	ByF	非把	5	ウィザード・シャ マン系	
	1 11 6	240	10	ウィザード・シャーマン系	風の属性を持つ
	и п н	640	15	- ウィザード・シャーマン茶	
	スターロッド	720	25	ウィザード・シャーマン系	光の属性を持つ
	ソリアンロッド	1520	41	ウィザード・シャーマン系	2 2 2 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
	. 29	非亮	75	ウィザード・シャーマン茶	
	tr dyk	非売	210	ウィザ ド・シャーマン茶	前の属性を持つ
	デビルロッド	非売	350	ウィザード・シャーマン系	間の属性を持つ
				- wh	- INC. AMICE C 101 A

20 パードマン系

カマ

非売



					魔法リスト	
	a to secretal Vistor to a second	1	•			and an arrange
	ファイアボ ル	20	4	一体	<b>炎の玉を敵に向かって発射する</b>	
	ファイア	17	3	(ds	炎の柱が燃え上がる	
	ファイアバースト	34	4	全体	多量の炎の柱が燃え上がる	9
人系	フレイムバーズ	120	8	全体	火の鳥が敵に向かって乱舞する	ガシ、t
лк	メテオストライク	135	6	全体	液脹が酸に降りそそぐ	7
	nt L.	16	3	18	爆発を起こす	=
	アトミックポム	102	6	全体	大爆発で敵にヴォージを与える	7. 7
	サンダー	16	4	-#	敵めがけて書を落下させる	15
ulta	パーストサンダー	51	4	全体	<b>範囲内の融全員に書を落とす</b>	5. 47
富	プラズマボ ル	34	4	一体	雪の玉で敵を軽電させる	=
	プラズマバースト	80	4	全体	範囲内の敵全員を感電させる	
	トーネイド	14	4	一体	権権を記さして敵を巻き上げる	ゥ
黑茶	ストーム	24	4	1全体	が組内の敵全員を希答で攻撃	1 25
	ストローム	1 - ,	3	58	水中に渦巻きを発生させる	úti
	メイルストローム	-0.0	4	全体	巨大な渦巻きを発生させる	施
水系	ヒ・グウェイブ	60	В	全体	大津収を発生させる	1.2
	ダーククラウト	, 21	4	一体	酸の糖を発生させ敵を軽化する	ア、ダフ
	アースローリング	80	6	全体	大地を開転させる	99. t
地系	アースウエイク	55	6	全体	大地震を起こす	7
71-	石化 —	-	2	一体	般をお信する	離
	,	5	2	-14	味方のHPを200回復	ボ、ブ
	11 1 t	17	3	全体	範囲内の除方のHPを400回復	7. 3
光素	f = f = en	12	3	<b>-</b> ps	盤なる光で敵を攻撃する	15. 7
,11.	ホーリーアーク	90	4	全体	聖なる光で複数の敵を攻撃する	×
	ジェネシス	170	В	全体	巨大な光の湯が離を包む	3
	エナジードレイン	14	3	-14	敵からHPを奪う	47
	エナンーロスト	24	4	全体	範囲内の敵全員からHPを奪う	FK. 7
胼系	ブラックライト	22	3	一体	黒い光で敵を攻撃する	7 7
of a	ブラックバースト	54	4	全体	服い光で範囲内の敵全員を攻撃	
	アポカリプス	150	8	全体		E 5
4+	ダン ダークン		, =			シーシャーマ クソーサラー

RPG

ADV

ACT

STG

		A SANSA	Marie Marie Committee of the Committee o	The state of the s
農	パワーストン		HPを100回復	
13	パワ ルビー	100	H P を200回復	
I L	パワークリスタル	500	日子を最高領まで回復	
	マナのいし	150	MP を100回復	
- 10	マナのほうせき	900	MP & 300回復	
	4 99	, c	石化状態をお客	
	14 1 1		競化の状態を治療	
	F 6	41 ×	敵モンスタ を仲間にする	
	1 1 1 1 1 1	<sup>6</sup> 4.3c	始を特性の状態にする	
	すばやさのエンブレム	非売	戦闘中の使用によりすばやさアップ	
	ちからのエンブレム	4.未	概制中の使用により攻撃力アップ	
	まもりのエンブレム	非死	戦闘中の使用により防備力アップ	
一篇	せいなるゆびわ	# 26	光の属性が強化される	
13	ムーンストーン	非亮	先の属性が強任される	
Z	ひかりのティアラ	米弗	光の属性が催化される	
	ブラックオーフ	非兆	間の異性が発化される。	
	ドクロのさかすき	非亮	間の属性が強化される	
	かぜのユビワ	非性	度の属性が強化される	
1 1	ヴィントローブ	非亮	風の腐性が強化される	
	いかづちのオーブ	非先	置の無性が強化される	
	サンダークラブ	非亮	雷の高性が強化される	々撃力アップ
	ファイアストーン	非亮	火の腐性が強化される	
101	ファイアマント	非推	<b>火の腐性が強化される</b>	
1	19-16	并充	水の属性が強化される	
1 1	ウェーブマント	非先(	水の属性が強化される	
	たいものユヒワ	非売	地の属性が強化される	
	アメジスト	非売!	<b>地の属性が強化される</b>	
	パワークラブ	非売!	攻撃力がアップする	
	ガントレット	非新	防御力がアップする	
	てんしのはね	非是	すばやさがアップする	光の属性強化
	トラゴンのきば	非亮	魔法防御力がアップする	

うさぎのアン

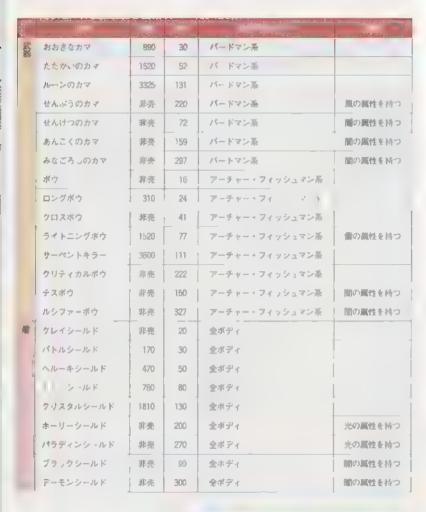
ガラスのくつ

1. 光

# 1

運がアップする

すばやさが大幅にアップする









# 恐怖の館で起こった惨劇の謎とは……!?

リ 引取り込みの映像をふんだんに使い、 1 / 感覚を前面に押し出したRPG ゴーストハンターシリーズのひとつでも ある。シリーズの他の作品は作りがやや 複雑たか、このゲームは初心者用という 位置 いけになっている。システムが簡略 化されているのでプレイヤーは 解に隠 された謎を解く。という、いちばん楽し い部分に集中できるのだ。

ゲームの舞台となるのは1930年代初頭 のロンドン、ギルフォード家。ここでは 30年前に除惨な殺人事件が起こっていた 家十の妻と子ども、そして友人の3人が 何かの儀式によると思われる残磨な殺さ れ方をしたのだ。当時はかなり騒がれた



が、家上が首を吊ったことで事件は解決 いつしか、このいまわしき事件は人々の 記憶から忘れ去られていった

だか、この館に怪しいものか出るという。 はたしてくり 1体は 1

# このゲームのボイント

このゲームでのポイントはとにかく徹底が、調へるということ。目の前に手がかりがあっても、それを見しいられなければ決して謎を解くことはできない。またそれによって戦闘が生じたとき、いかにダメージを受けずに切り抜けるかということも重要になってくる。



であると、思わぬ発してあると、思わぬ発

C 1994 Matsushita Electric Industrial Co Ltd

č 1994 M·A·C Inc. H Yasuda/Group SNE

# ギルフォードの館に入る前に

解へ入る前にこれから説明する3つのアドバイスを覚えてもらいたい。館の中をやみ くもに歩き回っても亡霊たちの餌食になるだけ。決して油断をしないように。

# ■探索~手がかりは我々の目の前にある~

□ 中にはいくつもの部屋があり、そ コ、1ペッドやテーブル、額縁など様 々なものがある。そして謎を解くための 1かかりは、これらすべてい際されてい も可能性があるのだ。面倒たからでいっ て、適当に調べていると物語は進展しな い。ときにはふたたび調べ直すという、

回倒くさいことになることもある 動得がいくまで探索して、手がかりを見 逸さないように。



▲これが謎を解く唯一の手段 とんかく聞へろ

# ■戦闘〜相手の性質を見極めろ〜

ときには怪物どもと戦うこともある。 攻撃力法は挙統や機械を使った物理攻撃 と当能力を使った精神攻撃がある。アイ テムの後衛衛や護符を使うとHPやMP を回復することができるので、危なくな ったら使うといいだろう

物理攻撃が効かない敵と出会ったら、 り壁の電能力でダメージを与えよう。エ ンチャントを使って挙載や機械でダメー ジを与えられるようにするのもいい。



▲HPやMPにも気を配ろう。無理は禁物だ

# ■回復~アイテムや霊能力を使う~

戦闘でダメージを受けたいな婚前や護 特を使って回復する。ただしこれいのア イテムを1度使ってしまうと、次の戦闘 か終わるまで使うことができなくなって しまうので気をつけたい

戦闘中なら医療箱や護符を何度でも使うことができるので、なるべくなら戦闘中に全部同復しておきたい。敵を1体だけ残しておき、HPとMPを回復してから倒すとムダがなくていいだろう。



▲行動布施 ちっょ より、MPを回復



マーブ中の細、線は扉を表して、る。 また P 36 力埋葬窟では E マークかある場所へ行くと V す 財闘、なる。 コリムでは重要ホイントを載せてあるので物語に詰まったときに活用してもらいたい。

ın

**APG** 

ADV

ACT

# ■衣閣ホール

2 W 2010 . W. 2 うゆら血のようだ……が奥の 個へ続いているのを発見する 一旦が何かを引きずったあと であることは明らかだ。やは h この館は呪われているのだ 1 1/1

たかここも えたしたない 出きぬすわけだはいかない。

奥には2階へ続く階段も見じるか。 こ はひしまず下近な風から探索を始めよう



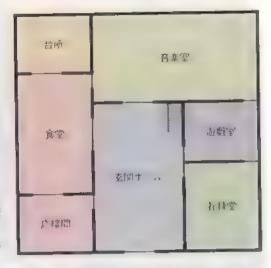
九個の途: は有像画かるか よる 調 くこなるとサラ しゅフォートとして タカカ性 (まんごしが出) トラヤ・ロ 在 。事件で自殺 た 飾の主人には我 t -1.7.

於方調へ,終わると変勢、背像画の前方 ら血 涙が流れたしん。 みつんていく サッカいいん せっとないかも れない カ、とりちょよ嬰 てくんようなことは ない 敵意は持 ていないようた

こことはこれ以上の個展はなるとしな カミ 旭の部布、進んでみよ。 ちなみ し 七 色屋とつなかっている国は鍵なか かていて単けられないが、いったん 支関士 マベ尺 こから他の部屋と

# **■食堂**

例の血を引きずったあとはこの部屋へ 論、こいる。不安をおさえているを聞け こなると、予想追り緊急事態が発生 3 体カターしか襲してくる 冷銃をメイン に攻撃しつつ、HPを回復しながら戦え









けなんなく倒せるはずだ

ゲールを倒すと太閤の耳が垂った何を VVさきるはず 彼らはこれを食べてい たのだろうか。ともあれこれ以上の収穫 はなきそうなので次の部屋へ進むことに 11.3 然屋の北東の展は組がかかって い、脚かないので、北の屋から台所へ

# **用格斯**

展を開けると、西側の家具に血のあと 4段いているのか見える。 毛がかりがた いかと開けてみると、今度は死体が出て くるはずだ

体のあちこちを切り刻まれているこの れ体は、最近この館に来たゴーストハン サーのようだ。食堂のゲールたちが食べ こいたのはもしかして····・・

うに部たる 化に進み、西側にある扉 イ調べてみると嫌かかかっている。他の a は切っち、生か違うこのは、水には 1 900 112 11 11 1

# **宣李**容

まな、圧倒ご出(L) きほかもこか W .180 (9) (4 (1) 1 (1) (1) (1) 1 ブルかあんか、これしいた発見 けなささうない モーナス 写明 コールー いったい加藤子・川がっ なまら

もなみ、 物語が進みた ふか後上。 \* なかったのおう 投 つい心屋 まご ない となわすすめする もるちのを見 o とかくきるはすた

# **二**游戲室

述がかかにはセリヤート行かダーノか あるか何も発見できない。この部屋では 収穫はなさそうないてい。こん電量力外

ところかそのとき、突然オルターカイ \* ト現象が起このキュートダープ、それ デオールから こくる 先ほとのク ル





と目しようし、挙統で退得すた。こ。南側の 好から奥の北屋 事もら

# ■礼拝堂

有側、ちるテーブルを調 カト、もの シ、とも芒星を描いたあと、それ、爛台 を見つけることができる。ここではから こ、何か邪悪な儀式かおしなわれて。た ようた

西側にはパイプオルガンがある。胸へ ると突然音楽が鳴り始めるかこれという た変化は起こらないようた

これで、勝力すべて力部屋ご行ったこ といなる。調べ残した場所かないことを 難認したら、階段を上ってる階へ進むう

RPG

ADV

ACT

# 2階章

# ■客室 7

北西の角にある帆を調べる ド月キ目しから腕が出てきて 日を指さす。一時、何からる のたろうか。こっことは覚え てよいたはそかよべくとた

# ■客室2の前

客室1から南へ進んでいく と1階にある血のあとの質1

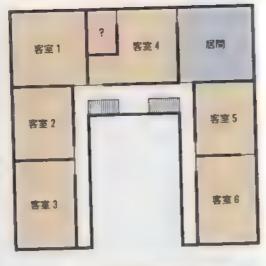
へ来る。ここから誰かが落ちたのだろうか。だとすれば、手すりの前にあるこの 電屋が気になる。ここから巻とた人物は、 よほどこわい思いを 「星かっ飛 \ 511 たのかもしれない

だか残念なことに、は「は鎖ケケか」 ているので中を調べる した さない 探索がすすめば、いずれこり ボロにも人 れるようになるのだろうか?

# **18** 2 3

部屋に入ると2人の男女が襲ってくる「あんたたちも道連れだ、殺してくるだとか「どうせみんな死ぬんだわ」なりと言っているが、こんなりころ、りつきるわけにはいかないので返り討ちにしている。男はエドワード、女はリサというらしい。彼らはこの館に仲間と測食に東たらしいが、なぜだかこれまでの記憶がないようだ。そして彼らは2人で出事くのは心許ないので連れていってもこれないかという。どうするかは自由だが、人数が多いほうが心強いのはたしかだ

他の部屋は鍵がかかっていて入れない のて 階段や便 て i 踏へと進むっ









# 場所、属う魔、・◆エト

# エトリサや小僧するかと

# 3階

# ■オーエンの部屋

第屋に入るとこの館の主人 あるオーエン・ギルフォー トか現れる。彼は「私を解放 してくれないか」と依頼をし くるのだ。とりあえずは事 第一部・・なよ

まっ、際、あった部から すったなたまれった。す エンが封印していたという

が我々が手がかりを探も出すためなら、 と言って封印を解い、、れる447

 何が知りた。ことであれば執 し、記した。ことしう助いもケ事でた れた。たっそく彼のに禁錮り執事に会 なよう。

# ■執事の部屋

。内に人ると男が現れ自己紹介を始め いりスと名乗るこの男は、オ に長く仕えていた執事だという いろなことを知っていてうなの、、 この家のことやの年前に起こったあの役 人事件のことなります。 「本に必要な情報をたくさん仕入れることができるはずだ

またこの部屋に来るたびに執事はヒントを分えてくれるので、探索が進んだら 4 みるといいだろう

# ■使用人の部屋 ]

部屋に入ると突然、女性が現れ思さ死 の仮向がせまっ、、るったかさの光量は 瞬にして消え去るのだった。2階の観 か小していたのはこれだったのか。そし これは何を意味しているのか?









▼ はか、執事 ユ 、米る

ADV

ACT

RPG

ADV

ACT

STG

# 圖樹斎

本棚から2冊のあやしげな本が見つか るはずだ。1冊は「忠魔の契約」という 魔術書。もう1冊は「黒き死の訪れ」と いう歴史書だ。いずれも興味深い内存な かくよく流ん みま 今後り探系・役 かってども書いてもるはずた

# **三居尚**

ソファを調べるとバンシーと喰うこと に。被女には物理攻撃か効かないので、 草様のアストラル・フィストで攻撃しよ う。エンチャントを使うのもいい。また、 アイテム() ノケ便 しみると !

# 面倉面

ここではつばが手に入る。HPが人幅 に回復するという資重なアイテムなので、 強れずに取っておこう。

# ■チャールズの部屋

ベッドを調べるとシーツが盛り上がり、 それに包まれた少年が苦しみ始める。国 時ごこちらも息苦しくなってしまうので、 ノーバー、るまれた少年を調べてこの状 况か、進れよう。さっきの少年は殺され ナリイカチャー もないようた おくこく 首を締められて教されたのたろう

# 執事が語るギルフォード家と30年前の惨劇

オーエン様は奥様の エリザベス様とご子息 のチャールス様と住ん

でおられました。ところがサラ様がお 亡くなりになってから、オーエン様は オカルトめいたことに凝りはじめ、ご 友人も減ったようです。変わりに怪し げな方が訪れるようになりました。

そしてあの恐ろしい事件の日、この 館には4人のお客様がいらっしゃって いました。占い師のアラン・ラング様と キャロル様。それからオカルト研究家 のバーンズ様と自称歴史家のファウル ズ様もいらしていました。そしてあの 惨劇が起こったのでございます。

一夜が明けてみるとファウルズ様を のぞくすべての方が殺されていたので す。ファウルス様だけが行方不明でし たが、同じように殺されたのか、はた またどこかへ雲隠れしたのか……。





# ■使用人の部屋 2

ただの客間のようだがこれといった収 株はないようだ。

# ■使用人の部屋3

ア・ブルを調 るとはかりまかすが人 る。それまじ取っておきた。

これでは降い部屋はもってまれてこ といなっ 2階の属が削いているはまな ップ いったん下の階に戻ってみよう

# 期の第2

なかに入ると、白衣を着た。 人物が実験をしている様子が 見える。何かの表を作ってい るようだ。だか薬が完成する り男は苦しみだし、思き死の 少田台 っとた男が現れ……

ペケィ \* 有力目の値は こうのは続い どうやらこ 1 : と問記憶のようだ。また。

連星では、ハーンズの呪え書」とい う本が手に入るのでよく探してみよう。

# ■客窓4

部屋に入るとまたもや空間記憶が映し 出される。今度はラングとキャロルが思 き化の仮面をつけた男に殺される様子を 見ることができるほずだ

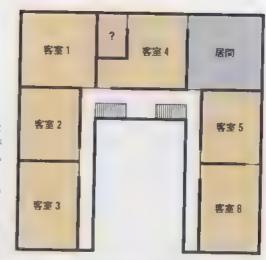
# 居間

これといった収穫はないので南側の扉 からいったん廊下へ出ることに、ところ かがを開けよう。するとキャロル、「呼う 止められる。かり、となりの語が、殺さ むく彼女か、木木を占ってくれるという つた 改奏はここで重要なレントを与え 利ものではくなるこれにする

# **開霧初** 5

ここではファウルズの日記が見つかる ファウルズといえば、例の事件カリき。 1人だけ行方不明になっていたはず。こ こにその手がかりがあればいいのたか

またこの日記には、2つの重要な "レ が書かれている。やはり執事に会り、確 認しておいたほうがいいだろう







# **■ F 3 6**

この部屋では家系図とカフスボタンが 見つから、家系図の最後のほうにはサラ、 オーエン、チャールズなどの名も見える わざと消したありも見えるか・・

これ、2階を含めすへての部屋を探索 し終えたので、ふたたび執事のもとへ、



37

. 1

# 地下室

執事は館に隠された秘密の場すがあることを教えてくれる。これの地下への鍵 ・イの人口を教え、くれるのようで、そくその場所へ行う。 みよご

鍵を使って奥へ進たと そこは物質。 なっているはす 億し加を見った。べい に奥に進むといくつカーバ。屋に確立した るたろう

だかいちばん奥にある原は小思議な力によって封印されている。残念ながら中に入れないようだ。これ以上の発見はなる。うなので、いった人物費へ



# 埋葬窟

物置の歯内の角へ立つと、 どこからか吹いてくる風を懸 しるはず。別の場所へ通しる 直かあるということか?

こしでは存在するのが当たり前すぎて、ふだんは気にも 止めないものを調べるといい 奥にある埋葬絹へと進むこと ができるはずだ

奥は迷路のように地形か複 雑になっている 所々に敵も

出現するが、物理攻撃で倒せるはずだ

奥へ進んでいくと、ある場所、 イフが見つかる。仮面に短側……と ペニザき死の仮面のミイラのようた しかもこのミイラから見てメッキッキッか

さらに奥へ進むと大きな扉が 奥しは すさまじい霊気が漂っているので、いっ たん理事質から出るしかなさそう。





● お、甲巻がら 与前・山地

# 結末

# 圖地下室

った人地下容までいっ、関すること かできなかった炉の前へ利。 みこり、 夜らに命する こののを開きたくは鍵 ・ 、半く遅っま こいうあが聞これ ・ 、し、ぞっを選ぶこれ、あるな ・ 、しかできるます。

1 はオーエンの母親であるサラの \* 、はず。彼女は悠 トレット お れるので、この話を聞き、ようい なもらったらす。して、これに行こう

# ■3階・オーエンの部屋

被を倒したらふたたび埋葬窟へ。ギル 「ヤード家にまつわる悪夢が終わりを迎 しるときは近い





# ファウルズが残した 30年前の日記

キルフォート家に 滞在して1週間がた

った。私は調査を続け、ようやく成果が見えてきた。やはり私の推測は 正しかったのだ。

14世紀半ばにヨーロッパ中で流行した黒死病はこのあたりにも大きな被害を与えた。黒い死から逃れられるものは数少なく、幼いものから年寄りまで死者は何千人にも及んだ。

当時、このギルフォード家のあたりに施嫌院があった。だが墓地だけでは限りない死体を収めることができなくなる。そこで人々は巨大な埋葬電を掘り、死体は土の中へと投げ込まれていった。このとき、巌死病を封じる願いを込めて養護品が一緒に埋められたはずである。

私は同時にギルフォード家の秘密 も知ってしまった。このことはオー エンですら知らないだろう…





明々まとり は、持ち行

RPG

ADV

ACT

STG

# ついにベールを脱いだ

# [WS] ■3DO第2ステップ

3DOの次期バージョンM2は、POWER PC を使った64ビットマシン。現行の3DOに装 着するだけでアップグレードできる「M2 アクセラレータも登場予定!

1月でくわれた しょっきし 日本 イナセイ あられたちゃ 有人い、発表された 読者の中には、美度。 Mr できしを見 たんちいらん くないたとうかと

I'M A B RE MCPTE, POWRE PCSTORE 'TE C. POWERTON CO. T. CALLE THO ハナーと キント ニーないとも抹りされ、ころので、石川を開いた。 われる人も多したろう

また NIO 強化されてのはよく つくかしたけっとなったかっ フィーグ気軽す火幅に、ロービーノ 入口 した 動画再生としたた 猫曲なり子頭もまれていっかた

ラー カ M.1 全世 ニューティン・タナの私主のディア、こ こうこうセッキータを何う 1 方字便 いこうわり ここれ 1 マーと自機能を行たべることが、きっつかり

□ 編本と、いっかける場合 またり作的な分売目と維格はりま ノンれていないか、行、3 の同十、はや場下で、思われて

4. 人も、10077 ・総編主はしめ、数律を N. サー・フェ わり発 動、ここのとい こと い アレースなり トカ田 一二 カンケカットマカナ

# ■[M2]仕様

- POWER P. Nº HIMH, HISC
- photos hort que est
- Mark Til Million
- FF 2 市民主,就
- 1 1 1 1 1 1 。 メ 福通す今
- 11 1. 新色生料
- F DSP DSP Meest + this 1 曲章 +|- h| |- |-
- A F 16M ) 61 ) = k
- **B** 3 + 1 T FU F F T F



~アドベンチャー~

ベルセリオン

ドクターハウザー

時を超えた手紙

山村美計サスペンス 京都鞍馬山荘殺人事件





# 2047年の地球が舞台のハードアクション

人気関内で扩製した無数の核ミサイル は、令人類の35%の死滅と、謎のエネル キー北減を引き起こした

高1、1歳の地ト400メートルに作ら れたシェルタードーム、通称 シャング リラ」には2047年現在、1千万人が住ん でいる マザーコンピューターに支配さ れているこの世界は、犯罪都市としての。 側面を見せつけている。超特機搜查官べ ルゼリオンは、自分自身か誰なのかも知 しょじ、困患犯罪を迫っている。

- F人公レナン = 、ランは半は強制的に ベルゼリオンとして活動している。プレ イヤーはレオンとなって犯罪に立ち向か っていくのだ。さまざまな謎を解き、と



きには、敵メカロボットとの戦闘をしな カーストーリーは進んでいく。重型など 下世界をたっぷりと単能できるゲームな のだ。全8話から成っているそのもに存 っているものは

# このゲームのボイント

ひとつのシナリオは、次ページで説明してあるように 3つのシーンで進んでいく。アドベンチャー要素もある ため、大事な部分はあえて伏せている 難しめのアクシ ョンシーンでの戦闘法やストーリ の背景を掲載してい るので 役立てて欲しい



# ■ADV(アドベンチャー)シーン

ナリオの冒頭やゲーム中には、カー 「私を使って両面内を搜索するアドベン トヤーシーンがある。といっても、内容 的には難しいものではないので、有き品



▲Aキタンを押ってカー \*を生現させる

まることはまずな · \*\* 45 402 つい可能性でする。 移動や沙まをする \* し、なら いま いわないまかい ひ 1 . 11 .

# ■3□迷路シーン

ターケートの潜んでいる建物内に入る と、310両面に切り変わる。ゲームの人 半がこの画面での移動となる。 3 D画面 時には、一定の場所でアドベンチャー



A 111

1-1. 8216 ともある また 敵と登過する」。 戦闘シーンに入る 移動は方向キー の上下左右で行な



# ■戦闘シーン

このゲームの見せ場のひとつである戦 弱シーンには、アドベンチャーシーンや 3 D迷路シーンで敵と遭遇することで人 ることができる 銃を使った点距解攻撃 ・ハンチ 応載する近距離攻撃がある これは敵との距離によって自動的に切り **集わるようになっている** 



# 作動パネル パネルの外側が光

ていればその方向 、移動でき 中央の SCHが光っていれ \*探索ができる

探す。「話す」「調 る、ほこのカーン pを目的物 人)に合 わせてAボタンを押 して行なっ



**RPG** 

ADV

ACT

STG

Aボタンで敵に向かってガンを 撃ったりナックルを出す。

しかRボタンを押すと繋急回説 タバンユ 移動をすることができる

日ボタンを押すとソールトが張 られ 敵の攻撃を無力化する。

Aボタンのみを連打すると、ジャ ブーアッパー・ストレートが出る

方向キー「右が在+Aでフック。 右左交互に非早く押すと美齢攻撃

タッシェ ダッシュ移動中にAホタンを押 &ハンチ すと強烈なナッグルが出る

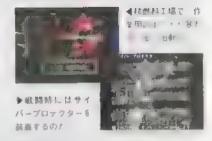
敵に照准を合わせてAボタンを ロック 押しっぱなしでロックオンする

H IMAN 1994

核燃料 1 場で作業用アンドロイドが暴 動力品、侵入しようとしている

上人公レオンに与えられた最初の仕事 がこれた。半は強制的にこの仕事をさせ られているレオン。とまどいながらも、 見場へと急行しなければならない。

このシナリオで、今後一緒に行動する 仲間たちと会うことができる。



# ■自分のおかれている立場とは?

いきなり3り迷路に放り出されるので とまどうかもしれないが、一本道なので り題はないだろう。行き着くところには、 モニターが1台。モニターに映った人佐 は元十司というが、適去の記憶がないレ オンには真偽がわからない。レオンはこ こで自分の立場を知ることになる









# ■最初の任務、まずは操作に慣れよう■

、一・一下入佐の司令を受けて、まず は核燃料上場に出向くことになる

最初のダンジョンなので、そう複雑ではない。『場の奥で待っているのは暴走した作業用ロボット。こいつと戦うこと、なる。たいして強くないので、この戦いて、操作に慣れるようにするといいいろいろと攻撃力法を試してみるのもいいだろう

▼最初の仕事がきた



▲白拳で司令を受ける

1

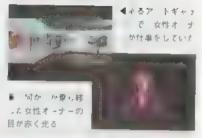






# 第 調かれた絵画

あるアートギャラリーの 宅。 夜遅く まで仕事をしていた女性オーナーに \*何か, が乗り移った。その頃レオンは倉庫 街で任務を遂行していた。任務を終えた レオンは倉庫街で見た爆発地点へと直行 する。そこで拾ったカードを使い、アートギャラリーへと潜入。そこには、美し い女性オーナーがいたのだが…。



# 聞いきなり3D迷路、ザコ敵を倒せm

第1話と同じように、いきなり31迷 路に放り出される。しかも今度は、1本 道ではなく、敵もウヨウヨ出現するのだ とりあえずは、この迷路を歩きまわって みよう。ある地点で爆発を目撃すれば、 それば止しい道といえるのだ。



▲ \* のラーンかっれば 正解の値なのが



# ■アートギャラリーに潜入する■

なんとか任務を終えたレオンは、日撃 した爆発地点へ向かう。そこはアドベン チャーシーンになっているので、カーソ ルを使って調 なよう、ある物を拾う ことができるはます

それを使ってアートーギャラリーへ; 群人するのだ。ギャラリーでは、自動的 にイベントが起こって中に入ることがで きる。入ったら「絵」を見てまわろう



# ■女性オーナーの正体は?■

何枚かの"絵。を見てまわったら、女 竹オーナーに話しかけてみる。オーナー 1 一勝へと誘うので上がってみると、そ

はコンピューターが置いてある。これを調べるのだ。この後、正体をあらわしたオーナーとの戦闘シーンになる







APG

ADV

ACT

RPG

ACT

# 話ハイウェイスター

めのハイウェイを爆止する1台のエア カーがあった。そのエアカーな必免で追 いかけるポリス ちょ どうしを追いる かったレオンフレア、よると、ナータ 114,19イブのエアカーらしい ち,2 (日除するレオンだが、見失・「ま」 部屋 展ると、長官から試作品 コエニ カーが生むしたとの情報がい



# ■爆走するエアカーとは?■

工产业 概点 // 版点 11 人 期 the cold to Alexand to 81 7 MIN 101 - 4 - 11 - 4 - 1 - 3 11 bor vil 1 111 11 1 11 11 1 1 2 - 114 ...



# ■博士に会う

4 1 1- 1-1 Try 62 11. 1 11.14. 11 . 4 1936 1 . 10 1 12 12 1 1 1 14 地は他はないましな いし 生う ことはないだろう。博士に会って性能ア ノレートレノカを報をあったり



11 . :

# ■夜のハイウェーでの究極のレースが始まる■



スを止めよっと網を係 ているのたか

▲網を殴って移動して

いるアキレス ち

き島いかければ



6 イナてしまう

▼赦しいデットヒート を繰り広げた結果、な





とは11111 は長むしないです レスを止めるため、レオンは夜のデッド しゃくもを体なくされる

# ■ダクト内での戦闘■

ガケトに進げ込んだアキレスを迫って 3 D ダンジョン内に入る。 デキレブは網 を破っ 進げているから追跡は難しくな

い。だがこの中で アキレスとの戦闘 が数回あるのだ。 強敵アキレス。や はりシールトキュ 主 ● 一」明成 ▲ 宣性に 戦力の



東部 なっころ

# 器破滅へのカウントダウン(前)

ある。か、ある、壊れたメカロボット 今、それに「何か、か乗り移った

そのメカの目がにわか、光り、パソコ ンのキーボードをたたき切りる。何かが 起ころうとしている。これは、人物にと 一般他の出来事になるかもしれない。 それとは知らずに、センターへ閲覧し、 いくレオンとみず。だがこうでは



# ■センターに出かけるレオンと冴子だが…

引手がた 八口希望、センターじれか けるレオン センターはmin +リョ 有っているから要節はわかったろう 人 は川平安っない場所は白、ことか、とな . ままま ロレベーン・4 探 (11的) 77 With Middle 1 1 1



▲1 → 前で展す と待ち合わせ



■センター内で記こった出来事■

11000 64 , 2 , 5 8 6 % ; 1 まう。モニターを調べるトーノレーカー 

一般、はしいなかし ノ、地上 れ、レオンに事態の説明をする。すぐセ シター脱臼 に明始ま 。 中はないか





# ■3 ロダンジョンのセンターを脱出

連れる非常日本標し、日中衛士、下京 to the interest of the day of deal of the る。非常日は前に立って、Aボタンを押 1. ケーノルを合わせれは調一の\*\*カー へも 再現すし敵日休はくんなご強 な いが、戦闘を重ねるの、、こちリカライ フも減ってしまう。途中にあるライフ回 双立利用!、なんとかBIO階まで下りる



あることはできな



▼非常口の前でAボタ







ъT.

±5

APG.

ADV

ACT

STG

トンター内の事故は、コンピューター のプログラム内にウイルスが侵入したた めだった。フレアはそのウイルスを作っ たものの比例を知っているようで、その ものと、プログラム内で会話をする

篡

センターを脱出したレオンは、息つく 暇もなくプログラム内へと侵入する。そ こには、強敵が待ち受けていた



# ■ウイルスを追ってプログラムに潜入■ ▼冴子を置いてプログラ

センター内からなんとか脱出したレオ ンは、ウイルス撃退のためにプログラム 内へと潜入する。ひと足先に行っている フレアが心配だ み子を置いて、さっさ くクルマに乗り込もう。ここは、イベン トなので自動的に進むのだ。



た肉に 地発さ

# ■複数のダンジョンそして敵の数々■

プログラ。内に入る。 そこは「D迷 路になっている。マップトの赤い印を目 **胎して進んでいこう。途中では、不法長 人プログラムとして、敵が攻撃をしかけ** てくるのだ

2つ目のダンジョンで、バラバラにな 」たフレアが見つかる。 死んではいな、 ようで、正解ルートの道順を教・、、れ る。不気味なまつ目のダンジョン(は、 レオンに迫る壁を撃破する必要からる 四隅を攻撃して関止するのか



▼1 1 · 经有点数

w = 104 , 60 - 1715,





# **■ウイルスと対面。撃破するのだ■**

迫ってくる壁を撃破し、先へ進むと、 いよいよウイルスと対決することになる のだ。このウイルスは女性の姿をしてい



るときに攻撃しよう。火の主状になって いるときには攻撃しても意味がない ブ たすら避けまくるのだ



## 話鋼鉄の復讐鬼 篡

1付いサイナークかいた そのサイ ·一十月人間を数害し進ましている。た

- · 何 いたれ、打人を犯しているのだろ
- 1 その目は使しない何をたたることが
- 1 155 1 1 32

元明検討を受け いるしオンしょさの リイナーグを植まえるよう、長官からの 司令が入る。行動を開始するレナン



# ■定期検診中のレオンに指令が…■



久し思りに定期検 ぶを受けるレオン そのときに長官から 殺人サイボーグを退 . 植するよう指令が入 るのだ。ここほども

・・ルテモで品か進行していく。東の間 の休息、といったところだ。これから ハードな吸いか待っている。



# ■サイボーグとの死闘はレオンが勝利■

現場へ向かうと3 Dダンジョンがほっ ている。そんなに複雑なダンジョンでは ないので、目的地へはすぐに着くだろう

そこでいきなりはがい船めにあうレオ ン。このあとサイボーグと戦闘だ。かな リチ強い相手なので使承に載う必要があ る。ガンでのダメージは少ない、肉帯吸 にかけるしかない。



▼新しい状況もつい パワーアップしている ものの 苦戦すること はまちがいな。たろっ

▲ せる程度進んでいる ど 使ろからいきなり 勢われることになる この後 顧問だ、



# ■悲しきサイボーグの最後■

こんじかサイナークを倒すのだが、徐 リノザイキる 選子の話によると、病院 何 月ヶちゅ、その復讐だったことが判



期する。やり場のない怒りを見えるとす ンだがどうしようもない。彼を华、たの はレオンと病院なのだから…



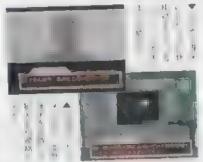
# # 魔塔

数々の事件を引き起したの犯人の 次の狙いは、なんとレオンだ。た

、イン作品を許せるために冴子が誘拐 され ま 犯人からこのことを知ら された1 1 . 1 支官から出され こる 各機合うな無視し、ワナとわかっていな がらみ了数出に向かう。はたして冴子を 助けることはできるのか?



# ■冴子救出のため飛び出すレオン■



自立くなどからの指令を聞いているレ イン:、突ゃ ix 自訪判乳から連絡が入る ATELET 後してというが、このままでは



11 ..

み子の命が危ない ここは自動的に進 行する場面。でも アレイヤーか選択 するとしても取る 行動は同じだろう

# ■冴子救出の為、単身で乗り込む■

指定された場所に、単身乗り込むレオ ン。3 D ダンジョンのこの場所 、 生 4 はイナケ探。 いままでと違う、 複 雑化し、いる。マップ上の赤いマークを 目指せ。そうしないうちに見つかる冴子 だが、その舶にはマスクが…。



Ab, - 4 15 受けて (6 的, 1 )



# ■犯人の2重の民が待っている■

み下のマスクを外すには、6階まで行 かなければならない。ワナとわかってい ても行動あるのみ。6階までは各階にあ るエレベーターを使ってしがっていく **延**中、は敵との戦闘もあるのだ。6階に は犯人らしきメカロボットがいる。犯人 がいる部屋は落し穴が仕掛けてある。正 解ルートは人口から前3歩・左1歩・石 2歩・右1歩だ。だが最初にいた選手は 偽物であることがわかる。本物の冴子は 怪物と共に7階にいるのだ



▲敵がウヨウ 3出現



▲ 人 年1、\* 西物

# ▼↑の部屋には置き



▼こいつか真の誰で



# # 狂宴

冒頭での長官と謎の人物の会話。これ で離外な事実が判明する。長月は人間で はなかったのだ。

その頃、冴子を無事救出したレオンは フレアから緊急事態を知らされる。いよ いよ最後の戦いが始まろうとしている 果たして長官は何者なのか? そして・ 進の事件の犯人の正体とは?



# ■画外な事実が利明■

冒頭のデモシー

ンで長官の正体が

114 1 16 B

子を救用したレオ

ンはフレアの連絡



▲、ほまで望た・た表前 により、最後の戦 の正体が制明する

いに挑む。3 D ダ ンジョンはそう複雑ではないが、吸う敵 はかなり「強い。いままでのテクニック を駆使して倒すのだ



■自分自身との難い!?■

ダンジョンの途中(Cいる敵はスーパー ターキ他 またり ~ 3 発で倒せる。だ が、先のことを考えて無駄使いは控えよ )。ついに真の敵と戦うレオン。あっけ ないくらいラクに倒せるが、その後、な んと自分自身と喰うパヌになる。

# ■スーパーパスターをうまく使う■

動きが素早く、ガンではほとんどダ 4ージを与えられないが、とりあえず遠 距離ではガンを整ち、接近してきたら スーパーバスターを使う。これの繰り返 して何とか倒すことができるはずだ





▲別外と金融できる



# 真のエンディングを見るには?

ドッペルゲンガーを倒すと一応は エンディングだが、実はコンティニ ューが4回まででここまで来れば、 さらに先がある。そして、そこです べてが明らかになる。がんばろう。



は先へ進める。こ

ACT

RPG

ADV

# 天才考古学者の屋敷に潜む謎とは……。

敗々の名声を欲しいままにしていた天 1月古学者・ハウザー博士が突然行力不 明になった。

初仕事以来、ずっとハウザー博士の記 事を担当していた新聞記者アダムス・ア ドラーは、独自に博士の消息を追い続け、 ついにその所在を突き止めた。

町から遠くはなれた古さた「館、ぐれ」 がアダムスの見つけた答・た。た

単身ハウザー期、 同かった アダムス だが、一本屋敷に足を踏み入れると、そ の扉は 腹と開かなかった。

しかたなく、博士を捜すために屋敷の 奥へ向かうアダムス。

だが、この屋敷には……。



というストーリーのこのゲームは tテリータイプのポリゴンアドベンチ ャー。下人公アダムスを操作して、屋敷 の謎を解き明かし、どこかにいるはずの ハウザー博士を捜し出すのが目的た

# このゲームのボイント

このゲームにはあちこちにワナがしかけられている このワナにかかってしまっとアダムスの死ーゲームオ・ バーになってしまう。ほとんどの場所でセーブできるの で、何か行動を起こす前、はぇまセーフ ながら進んで いくようにしよう。



¿ 994 Matsushita Electric Industrial Co., Ltd.

C 994 RIVERHILL SOFT INC

# ■登場人物紹介



アクムス アトラ

、水機 イスワ レ空業場 お年 夢 あ た新聞記者 さるたか 1 T H 1 1 2 . = ■が、ハウザー博士の4 タヒ \* \* その仕事で 未発表 」して以来 博士と長 りかえる

# ■同台院 正

ゲームの舞台になるのは、ハウザー技 上が所有する古びた洋館のなか。この洋 前は、1下、2下、そして地下室の3つ カプロアから成り立っている。

各フロアに移動するためには、様々な 仕掛けをクリアしなければならない。

また。ゲームが始まると、屋敷の中か らは用ることはできないのだ。



屋敷の玄関からスタートす るしド。最初から様々なワナ に遭遇するので、慎重に行動 しなければならない。

奥には、2ドから回り込む 高屋もある



1 Fの奥にある階段から昇 ることができる。また、この 階段以外に、倉庫の中に拠さ れたハード、「Fのある部屋 こもつながっている。合権の 中をすみずみまで探そう



■ M 下 ストーリーもいよいよ人話 めになると、屋敷に隠された 地トプロア、打くことになる このプロアにも、2トに関す れたハシゴから行くのだか、 「回降りると反れない















**RPG** 

ADY

ACT

RPG

ADV

ACT

STG

# **Mこまめにセーブ**

最初にも善いたが、このゲームではあ もこちに即ゲームオーバーになるような フナケッシンも仕掛けった。いる

なかには、ドアを開けたとたんに引っ かかるようなワナも存在するので、何か 行動を起こす前には必ずセーブしながら 進んで行くこと ただし 場所によ て はセーブできないところもある。

1	ALZOTTEORES	į	カー
П	# + 10		- 7
ŀ	#2 (4 1.54		.e.
н	#3 NOTHING	*	Ø
ч	#4 NOTHING		l‡
	#5 NOTHING	*	鑫
I	ゲームを中断する	4	2

# 日どこで、どう行動するのか?

アタムスは、普通、本いた用調べたりする以外に、走る、ジャンフ、担う かくなどの有動かごきる。これらの有動をとようマスターに、おかないとフト、計一かかってしまうことも……。

仮あ、原則など、「トラン操作 の称音を「こわけば、いさという とき、「タンの担」間立、などの 失敗をしないぞ。

走る	ジャンプ	押す/引く
日ボタン+上	ロボタン	Bボタン+上下
		出
49	▲ A * 4 A	4 1114
- 11	1 1 17	<b>€</b> c. ←
あしかない。	ひ越えたりする。	triba.

# ki視点の切り替えも重要

こ ゲームした ちぐわよりなり種類の視点切り替えができるようになっている。 重常はどの視れでありましないか、 気をションプで戦い越いたらりましないか、 気をションプで戦い越いたのでなった。 と、微妙な位置調整が必要な場所でなったが、逐メキーカら見た「自じと」で 切り替えよう。ほかの視点では、目測を 思ることかもんで







↑ がっち語 るどき、使す

# アイテム紹介

ここでは、このゲームに登場するアイ はないものや、」 サスを紹介する なかには、特に必要で まりものもある

11 344 1 55

はないものや、取るとワナが作動してしまりものももん

・ウザ 博士 きゅから - と写真 ケームブ

1 さりめる事事。 イナなり

平氣	力丰
がく パーパー こう 使っこう みをせ りする さとができる。	
を こくないない メンル ひんに移すと。	<b>花ひん</b> 化ぶんな取らと サスケ発生 「ボルー t 取っちゃダメカ
また *** *** *** *** *** *** *** *** *** *	ナイフ (1/4円・製 / か、変数 (別もは 希状、) [ たものとか
イイルかん 新く さら 55 取くた ま たに 難 シー・	しょく* ( ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** **
・ * ・ * ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	マープ   「Fのマップと2下のマップがある。それぞと』   8、 8・ ・ ・
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	メモ パルウキ イエ 1 7 1 1 1 フスト
· 學 : 傳送物及機模者是	新務 : 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
ু 1 টু শ শশ্বশ্যতিক হ আঠি, (১৭৮৮), † আ	全國 椰, ] 主國 "イ, 4 は、 4. 4. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.
・ ・ 関する トノ戦 「おお者 博士で日 「単語を載 る	タイナマイト 頃1 1 66 頃れ 一
<b>吹の本</b>	夫人の写真







# **RPG**



ACT

STG

# Qート人な石につぶされます。 A 逃けるよりダッシュで進むことを!

pトをもがってくる岩をクリアするに は、飛げることを考えちゃダメ。ダッシ 岩か転がってくる方向に走り、右側 あるくばみに入って岩をやり過ごすの )まくアダムスをコントロールでき ない人は、トップビューにしておくとや りやすいぞ、

# りお字でおはれます

# A そこは入らなくてもOK

この部屋は、入るとカギがかかってし まい、いろいろなところをいじっている 「水があふれ出しておぼれてしまう。こ **力部屋から駅出するためには、奥にある** 6.日を調べること。これでカギが解除さ れる。ちなみに、この部屋は特に入る必 告がないのた



# Q石版は取っちゃだめ?

# A ジャンプで戻れば平気

食業にある石版を取ると床が沈んでし まう。ここは、ジャンプしながら戻れば 人人人、ジャンプできる距離はからいち るので、1プロックの床の中央付直でし ヤンプすれば上分届く。あまり、、直つ きすぎると落ちてしまうので、日立しな からジャンプしよう

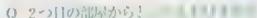
# () 台西の奥に行きたい

# A テーブルを使おう!

途中で床が割れている台所。ここはジ ヤンプではムリ。TOPビューで見ると、 有側にちょうどテーブルが引っかかりそ うな場所があるので、その位置にテープ ルをはめ込むように移動させよう。うま く行くとテーブルがはまって、向こう側 じ消れるぞ







# A アイテムを探そう

玄関から入って2つ目の展問。ここに は3つの域があるが、左右はカギがかか っている。また、正面の扉はワナ。略み 板が膨っているので階段も使えない。

ここでは、まずカギを探すこと。時計 を調べるとカギが見つかる。このように いろいろた場所を探すのが基本だ。



# Q 暖かの部屋から先に行くには?

# A 動かせるものを動かしてみよう

この部屋では、まず、ドアをふざいで ムラックを動かさなければならない。B ボタンを押しながら下を押して引っ張り、 ラックを槽に移動させよう 次にカギを 開けるのたが、このカギはテーブルを動 かすことご開けることができる。他の部 屋、も動かせるものは動かしてみよう





# () 台庫から出られなくなっちゃった。

# A ハシゴで1階へ行こう.

2階の自帰は、人名しょもかかかっこ 壮られなくなって「まう こりばすっか ごは、1階へ降りるためいい、てかちる カニ、そのハンゴで上に降りよう。上陸 力部品では、離り「きたものと知のい。 コを促うと、 2階の展示を信付ける



Room

10/ Ross

# Q 無気味な絵がいっぱい コレは何?

# A 視線を追って行くと…。

壁 IIIにかけられたでも、な目の絵 人「を人」」、主く石にある絵から、順 じ絵の視線を追 ていくと、あるアイナ ムか手に入る アイテムを取 たらダー シュミ配から出ないと、ワナカ動き仕し 壁いはやまれてしまう 走しこぼから出 るようにしまっ



# A アイテムで割ろう!

の階の移家を満っているガラス ま ず、ガラスに近づいて測べてから、ちょ ,と離れ、アイテム(散弾銃を使わり) これでガラスを割ることができるのだ。 ほかのアイテムでは、このガラスを割る ことはできない。



# Q 施下に穴かあって先に進めない

# A 壁の絵に注目!

2階の施下の大きな穴。この穴はジャ ンプで飛び続そうとしても、どう考えて もムリ。そこで、壁の絵を見てみると…。 そう、この穴の上は通れるようになって いるのだ。勇気を出して、穴の上に足を 踏み出く ) よちろん なりしていとう ろにも行けるぞ。



# RPG

### ACT

### STG

# () 矢か飛んて来てよけられない

# **▲ 別の部屋でトラップ解除**

時間がも何を通りまとよりとすると、 時間から気が飛くてくる カー 場に 11例で こしまうし、おもれんケーム 4 た つ部屋つりたは、別つ部 屋子解除することができる ここの探索 江夜回でにし、、ままは別の部屋を調。 て来ることにしよう。





# ① へんなワック とうすればいい?

# A 重いものを引っかけると…

何かを引っかけるような形になってい ラブ ク ここには、重かい物を引っか けんはOKた 持っているアイテム。 事事でうな物といえば、お所で収 ナア · ちょうしあいアイテムを引かける こい適した形をしているし これで先の **都屋に進むことができるぞ。** 



# 

# Qレールの先に壁、どうしよう。

# A 壁を吹き飛ばすアイテムといえば…

いよいよ物語も大詰め。このジャマな 壁は、ダイナマイトで吹き飛ばすのだ ダイナマイトをセットしたら、ライター こ人をつければOK。もちろん、火をつ けたら、すぐに属から出ないと爆発に巻 き込まれるぞ。この部屋からさえ出れば、 遠くに行かなくても大丈夫だ



# Q品類で気にます

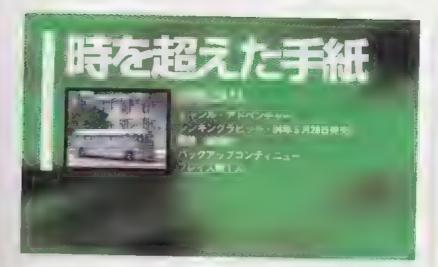
## A ガンバレ

・というのは完成 多くの人か、ここ 悩むところだが、ここは人人の写真を使って、まっすぐハウザー博士の元へ行け はOK。火を避けようとしたり止ったり しちゃダメ。夫人の写真を「使う」にし たい、力何キーの上を押しっぱなしにし ておけばいいのた









# 親友ののこした日記が謎の事件を呼ぶ

1人公ジェリー・ランドルフはシカゴにある新聞社に勤める女性記者だ。ある日彼女は、親友のメイ・エルガーが行力小明になったと聞く。メイが送ってきたいに、は、父親の時間に関する研究が取り担われ、いること、そのために手段を演えない軍の手が自分の身に及ぶかもしたない、ということが記されてあった。コーラくジェリーは、同僚の記者ロイ・フィスを誘って、グレイズバーできるメインを、可かうことにした。



グレイズバーグはアメリカ、イリノイ州 の中は1、ある古い町で、シカゴからは 南へ120マイルほどの距離にある。この 古き良き時代を彷彿させる町で、2人は 小思議な事件に遭遇するのだった

## このゲームのポイント

「時を超えた手紙」は、正しいコマンドを選択しながら 動を進めていくタイプのアドベンチャーゲーム。ただし、 すべてのコマンドを選択しなければならないというわけ ではなく、クリアに必要な行動は限られている。ヒント は載せるけど、感動のストーリーはぜひ自分の目で!



れると、あとてたい

( 1994 Matsushita Electric Industrial Co., Ltd. ( 1994 THINKING RABBIT Inc.

25

RPG.

ADV

ACT

# ■登場人物



[ジェリー・ランドルフ] シカゴの新聞社、デイ リー・カサブランカに勤 める女性記者。好きな映

町 11 名前だったからという理由だけで、この会社に入ったという。場場、美しく、(とくに)男性に人気があるが、それを武器として利用するこいう。したたかさも持ち合わせている。



[ロイ・スティーブンス] ジェリーの同僚の記者

ジェリーの同僚の記者 (人社当時は先輩記者だったようたか

エリーにいわせると、占いタイプの記者ないだこうだ。 そんな彼女を嫌かることもなく、かえってからかわれることを喜んているらしい ジェリーの相談を受け 英にグレイズバーグに向かった。

# ■物語の舞台~グレイズバーグ

 する町はてこだけがが 1945年、1946年、 1887年 ココー 時代でれるれて側の棒 1 が違っくくろった。トッパープ、日分の も、気を検索しなから進むう



	19154	(9169	18854	_
			老婦人の家	
1	老婦人の家	1ルカ・博士の研究所	£	ì
2	セ エルカー邸	ντ 7の家	牧場	
4	藤屋	ニコルス家	1,ルス家	1
5	孽地	連地	- 基地	
6	教会	数金		
7	学校	民家	空き家	
8	留守宅	民家		

# ■ゲームの目的

このゲームのとりあえずの目的は、行 力不明のメイの手がかりを探す。と…… ではなく、エルガー博士教書事件の謎を 解明することである。ただ、犯人がわかってもゲームはすぐには終わらない。過 去の時代で犯人を見つけ、もとの時代に 婦らなくてはならないのだ。2人は、す 、の事件を解決し、無事的任何に戻る ことができるのだろうか……?



	19454)	19164	1885∜[
9	老人の家		
10	女主人の家		
11	M → É	_	
12	ノモンの家	ノコンの家	
13	ホテル・グレイズパーグ	ホテル・グレイズバーグ	載冶屋
14	花屋	写真理	<b>新林林</b>
15	キニ メント	モニュメント	モニュメント
16	時計台 (修理中)	時計台	時計台(建設中)
17	銀行	銀行	
18	パン屋	パン屋、お菓子屋	店
19	店 (休泉中)	進送順	
20	店 (休樂中)	果物理	店
/1	店 (休養中)	启	店
22	カノリンスタント	馬貝摩	畑
/3	<b>喫茶</b> 店	星	店
24	店 体掌中		
75	本屋 休業中	本屋	
76	散髮厚	修理屋	
.7	店 (体業中		店 休業中
28	肉里	内屋	肉屋 (休業中)
79	店(休業中)		
30	服屋	服屋	服屋
n	駐車場	駐車場	_
12	維政理	維貨量	
33	店 (休業中)	店	店
36	車の修理屋	車の修理屋	
	ジャックの家	マーシャの家	

**RPG** 

ACT

# 1945年~事件発生~

# ■おもな登場人物



## [ レイノルズ ]

エルガ 博士の研究助 まきしている35才の男性 最近しなって禁酒を始め



# ■ 「トマス·ゴーフィン」

維育屋もので、全物に 1 1 1 10 pa されてを行 るった 。原味· 刀 \* \*



## 花屋の店員

雑貨屋 トラスの娘 お まを渡せば「花束」を元 (れる(あたりまえ



## 謎の老婦人

初対面のはすの2人を 知っている不思議な女性 ある重要なアイテムをく



# 「ジョン・ロックホップス】

めずらしい名前か自慢 の始場夫。博士をよく知 るよ物です 望す なくても物語は進む



## [ジャック・フィニィ]

い説を書くため、こま Tr. m · 来 · · · 16 ・イヌ 7 室性 毎理。 、 こと 15



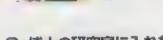
# 民家の女主人

插头 做話点 "一个 1 - 4 5 25



## メイ・エルガー

) 26 先 \* +



# ○▶博士の研究室に入れない

A 入れないならのそいてみよう

博士の助手であるレイノルズは「入る なといわれてますので……」の 直張り 1 面から行ってダメなら、横から そ う、窓から中をのぞいてみよう。でも窓 の位置はけっこう高いところにあるんだ。 博士の世話をしていたというおばさんか ら踏み台を借りよう。おばさんの機嫌は、 小東を渡せばよくなるぞ



# Q▶雑貨屋のトーマスに時計をあげちゃった!

A 大士夫 取り近せるそ

( )

アドベンチャーゲームだから、いろい ろなコマンドを試すのは基本。でもこの 場合は ? じつは、雑貨屋のトマス に時計を渡すのは正解なんだ。そのあと もらった化束を返してみよう



# Q▶なんかこの引き出しあやしい。

A もう一度引くのだ

Lルガー博士の研究室や非斎は遺留品 かど嫁 とくに書斎では、何度も同じコマ 」を試してすべてのアイテムを見つけ

出すのだ。なかでも 見辞としやすいのが 隠し引き出しのコイ ン。1度開けた引き 出しをもう1度「開 本このメッセ 『智学 けて」みよう



るのは簡単だけど……。



▲「開ける」をもう1度選ぶと廻し引き出しが!

# Q▶タイムマシンを使おうとすると怒られちゃう

A 彼の大好物をあげよう

エルガー郷近くにある廃屋にはもう行 ったかな? エルガー邸の裏口近くの道 具箱から見つかる、釘抜きを使えば廃屋 でお清を入手することができる。このお 唐をレイノルズに渡そう。 はじめは断っ てくるけど、2度3度と渡せばちゃんと 受け取ってくれて、タイムマシン使用を 計してくれるのだ。ところでこのお音、 いったい誰の物だったのかな……?



▲ また年前でウナスキ 生み

# Q▶タイムワープができない!

A 条件はすべてそろっているかな?

いよいよタイムワープ、と思 ナッド クシアントがあってゲームオーバー これは、必要なアイテムがそろっていた かったり、ダイヤル数字をまちがえてい たりすると起こる。ここで必要なアイテ 1 与真 時間、化束、ナイフ、鈴東、 pp 雑見、小説、手紙、コイン。お金





ヤル数字は、19160615が正解なのだ。こ れは、落ちていた新聞を見ればすぐにわ かる。



RPG

ACT

# 1916年~謎の解明~

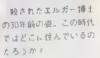
# ■おもな登場人物



## ジェフ

見るからい怖い男性 1945年にエルガー部とな る家! 住んでいる 重要 な情報は持っていな





# ■そのほかの人物

とくに重要ではないが、1945年に会。 た人物がこの時代にも何人か登場する

# Q+話しても応えてくれない

A 音声をONにしてみよう

この時代に来たとたん。人に話しかけ ても反応がない、という現象が起こる もちろん、重要な人物のメッセージは表 小されるか 通行人などの話を聞き たかったい言声を「ON」にしてみよう



## ケニー・ニュルス

**原以下的工程工工。**新 関係をそ と 着は 作ることだそうだ

# [マーシャ・エハンス]

TT, 11 h # x 公文章 龙件 11 × + " tit. # " 5 ~ 上は幼なしみ

めずらしい名前のジョンや、雑貨屋の! くくには会っておいて祖はないだろう トマスは金物にくわしいぞ





# Q>研究所までどうやって行くの?

A 抜け道を知っている人物を探そう

1945年には池だった場所、犯人はここ カー、木たのだ。この時代では博士の研究 所のようだが、どこからいけるのか? どうやら新聞屋のケニーが抜け道を知っ ているらしいぞ、雑誌をプレゼントすれ は、案内してくれるのだ

# Q>エルガー博士はどこに?

A 町のとこかに住んているそ

そういえば、エルガー博士はといいい るのか? 1945年にエルガー邸だった場 所にはジェフという人物が住んて、る、

とりあえず研究所で手に入れたも のを持って、ケニーの幼なじみであるマ ーシャという女性を訪ねてみよう





エバンス宅で、マーシャから もらう手紙。帰り際にもらうの だが、これをエルガーに渡すと、 ゲームが進まなくなってしまう ので要注意。手紙をもらったら もうエバンス宅に用はない。さ っさと目的地へ進もう。

# 1885年~未来への帰還~

# ■おもな登場人物



# リザ・ニコルス ]

2人を助けてくれた創 おけでするスト 大田 (12 1 2 在女子



### 謎の老婦人 1

はじめて会ったときと 同じ姿で現れる。彼女の 止体、そして目的がラス トで明らかになるのだ。

# □▶家から出してもらえない

★ 今こそあのアイテムを!

身重の婦人、リザ・ニコルスは事故に ☆ ここんを心配し がの外に出してく 11: 1 ここくかっとあのアイドン、化

生 は、一つ 彼女 if + dを取られ 1 M. T. T. R. 出しよ こっかまいよう な気もするけど、し 本小さな親切、大きな

ようがない。



.....というやつ。



▲脱出成功 いつま / 1. . 1 れな、

# ロ どこにタイムマシンがあるの?

A 心あたりは .....

タイムマシンがないと、1945年には帰 れない。しかしこの時代に博士はいない



1 112 かとくてかなんじ し、ある場所へ打 けばいいかけ 真を参考にしてお





RPG

ADV

ACT

# ●日本 入手場所/はじめから

行方不明のメイ・エルガーが、親友のジェ リーネでに表ってきた日記。父親の研究につ いての危惧が書かれている。

### 入手場所/はしめから **金さ金**

花束を貰ったり。ホテルに部屋も取ったり、 す プとして使ったりする。強い切っても T LAZZELITA & WILL

### 入手場所/老婦人の家 - Hitte

掛くくさくに ゆか 堪れて遠 とり、り ない時計。なんの役に立つのか きょ、1 計 様にならないとわからない。

## ● 計み台 入手場所/女士人の家

エルガー博士の研究者をのぞくのに必要 世籍人のおばさんが持っているが、なかなか 嫌してくれない。

## □ 京 入手場所/博士の研究室

# + valletran was all and in the or ている。そのうちの1つは 最高の引き出し のものらしい。

# ●打抜き 入手場所/エルガー部外

道具箱の中に入っている。その名のとおり 釘を抜くためのもの。釘が打ちつけられて入 れないようなところで使ってみよう。

## ●小説 入手場所/博士の書斎

H・G・ウェルズの空間科学小説。小説自 体は重要ではないが、なかにあるものかはさ 11 7 8

### ●コイン 入手場所/博士の書番

雑 小 価値のあるめずらしいコイン。事件 には関係ないようだが、取っておかないと物 味が漢字ない。

## ●コート 入手場所/博士の研究所

血の付いたコート。殺人事件の鍵を握る重 婆な品。これがここで見つかったということ は持ち主はもちろん-----7

### ●単紅 3 入手場所/マーノャの家

マーシャ・エハン人からのメッセニノを省 かれた手紙。路後にならないと続むことがで きない。

## ●ベンダント 入手場所/はじめから

・・・・メイがハイスク ルの学生だっ と 人、人 編 こち変かる しる ぞ 起人, 見せると

### | 入手場所/メイの部屋

メイの17.8才くらいのときの写真。彼女の 歴であるマーシャ・エバンスにそっくりらし

## 入手場所/花屋、難貨屋

女性に勤ると喜ばれるのは、いつの時代も 園じ。2つ必要になるので、かならず2つと 1 +1 1 21 1

## ●ナイフ 入手場所/博士の研究室

博士殺害の凶器。S&D社の製品だが、会 社は10年ほど何につぶれてしまい、今は売っ ていないらしい。

### 会新聞 入手場所/丘への道

PATOMORE MARCH Sename を入ったとう 記事が載っている。翻集はケニー ししょ で、日付は1916年6月15日。

### 入手場所ノ博士の書斎

在名在「TIME 2 114 . 4 · 10 界大戦後の世界情勢と赦治 歌しがりそうな 1 h 1 }

### ●単紙1.2 入手場所/博士の得斎

すべてトイノ熱で帯がれていて続む。この できない。エルガー博士が聞いたもののよう だが、なぜ本人が持っていたのか?

### 申お漕 入手場所/庇護

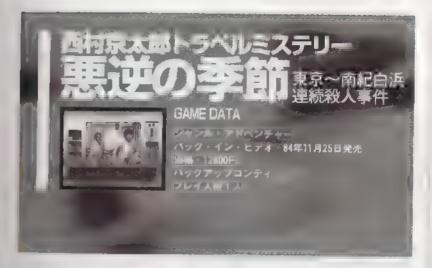
ほこりをかぶったウイスキー。選好きのケ ニー・ニコルスの排ち物だったようだ。酵酒 している人に渡してみよう。

# 入手場所/マーシャの家

入手場所/丘

難しい方程式や記号が書かれている。どう やら惨土の研究に関係があるようだが、内容 は難しすぎてわからない。

- 1945年
- 1916年
- 1885年



# 東京、そして南紀白浜の連続殺人の謎!

7月11日の深夜、東京でジョギング市 の男かボウガンで作中を刺され殺された そして、その手には、新親写真家の写真 か限られていた。いったい、なぜ?

事件を迫う上津川繋部はか捜査・課 だが、やがてこの事件は、南紀日派での **ル映程人事件へと発展していく……** 

1 コイトーサーカニのフノトは ナ ■ しょくと同じよう、ぶんだんに映像 1 1 1 . 79 THAZ FA-VINI 典 西村京太郎の原作に松方弘樹、京多 為難、荒井注など豪華キャストを配した (D-ROM2枚組のこのソフトは、本 当にサスペンスドラマを見ているように プレイできるのだ。



もちろん、西村京太郎ならではの時刻 表を使ったトリックも登場する。ミステ リーものに目がない人、サスペンスドラ マが好きな人には、ぜひおすすめしたい 1 4.75.

# このゲームのポイント

このゲームでは、1日の間に行動できる回数が決まっ こう 現在の状況なら き いけけば新り、情報を得 られそうかよく考えて行動すれば、ムダに行動すること 1 、 うると 事件解決。は かか 1日数か大きなお 1. なるのでムタ: 行動にないようにつよう



1 FM Matsushita Electric Industrial Co. Ltd.

RPG

ADV

ACT

# 主な登場人物

こ万ケームには、大勢の人物か登場する。 \* ここは、その中の何人かを紹介するぞ



機改 課を付むる 製計 西村ミステ 」 の代表的な 4



榜為 證 計画す 数章 "事事。"





Here all 哲士と選本形象 コンピでかりまる



煙灰 华 水镁 5 7 4: 衛 产+

# 连久删消子



A 1 18 \* \* se # # 1 312 . 181 + , F















アメリカ "認めら 化对色从平均而去 gir iki

# 过井寨之



東部(1827) 動動 近々支持長の値と 4, 985 F B T



4,44 ロボチノーリスト MOTIVE, IN



1 6 14 4 1 1117 5 +

# 佐藤なおみ



Butha . . . . . . . . 25.71 11 1 2

医生物甲 1

# 建山土



1000 高水湖大大明。 7 所 g 再 # 44. 🛊

# ーのマスター・



W- +; tt + 1 1

# J. 10. 1



16.

# 



5 . 5 主版 #



2 57



19191 F 1 7 5 + 1 5-3 9 2

# ゲームの基本ポイント

このゲームでは、毎日いろいろな。こ 「聞き込みをしながら捜査を進め、い 1 日は捜査・課のシーンから始まる ので、まず捜企会議を開いて捜査状況を 確認してから行動しよう。

アレイヤーが行動するごとに日数が経 り、こので、どこに行くか、よく考 し、動くことが大事だ



抽中



# ■基本的な聞き込み

いろいろな場所で聞き込みをする場合。 聞く」アイコンで話題リストか 別き F X 20

· \* 何かを見せてから間、\*\* )、 and the state of the ましても変わる場合があって、こう ・「も試してみよう

1 場所に行って情報を任人れてかり 。 動たな展開が備ける場合からる あしい情報を、誰に聞けばいいのか? 幼平よく行動するにはどうすればいいの かを、よく考えて打動することが人事

また、ミレニアムは夜の店なので、出 動は後、ということは1日の3つ日以降 の行動で行けば話が聞けるはず

虫服 鏡カーソルでボケキ 調べるときは、 ・ソルを部屋のする、計していくと、 し、ケノクロールすることかある すみ り 与重要ならいかあることも

サナガルは、物けセ ブレンからスタ 「1」、捜査に生成したと思ったらセー プレたところからやり直すようにしよう







181 ×

RPG

ADV

ACT

#### ■モンタージュ作成

ケー! かもる程度進んでくると、南紀 自浜で起こった殺人事件の参考人を探す ために、モンタージュを作らなければな らない

このモンタージュ作成のシーンでは、 タクシーの運転手の確言を元に ある女 性のモンタージュ写真を作ることなる 顔のパーツは全部ですつあるので、連 転手の証言をよく聞、て、それぞれの パーツを選ぼう

失敗した場合は、タケン一の漫画手が ヒンニをされるのでやいなわした。

#### ■張り込み

複合が進むと、容疑者の家の前で振り 込みをすることになる。このマンション は3階建てで各階3部屋

泉り込み中には、他の音がでもいろい ろなリアクションか起こ / い( こう っちをのぞくこともできるか ちまりこ っちばかりになり いるこ み気ぞり 動きを見落としてしまうかも

部屋や視点範囲を、すばやく切り替え て、容疑者をもっかり見張るよう!!!!!

#### **国報告**

投合がある程度進んで行くと、上司や 投合会議で事件の犯人像などを報告しなければならない。ここでは、カーソルで 文字を選び、人物名などを入力していく このとき、まもがった推理を入力して しまうと、ベストエンディングを見ることができないので、今までの捜査を元に、 人物名などを正確に入力すること。もし 人物名がわからないときは、P68の登場 人物紹介を参考にしよう

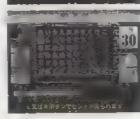
+ 司への報告に失敗すると、捜査のや り面しを命じられるこ















#### 圖尾行

存業者が外出したときは、後をつける 昭有モートになる ここは、分かれ道、 「中、 本重」ごれごれの場所で慎重 に行動しなければならないのだ

この尾打モードはタイミング勝負なの で、集中していないとクリアは難しい

失敗しても、このモードからやり直し なので何回もチャレンジしよう!



#### ■時刻表

ムの後半になると、西村京太郎な らではの時刻表を使ってトリックを駆く シーンか登場する

ただし、この場合はペストナンテーン コケリカイナない ・ スポエンティー 「見らため、よー・バンーンでもま もがわずに、ペンーと正解を答えなけれ ばならないのた。

で疑者がどうやってアリバイを作ったのかを、画面に表示される時刻表をよく 見、推理しよう。もし失敗したら、セーブしたところからやり直すほうかい、







Y C













ADV

ACT

#### 前手のボイント

#### まずは被害者の身辺を洗え!

紛制の事件が起こるのは7月11日。ま ず、第一発見者の佐久間洋子、高木の人 家などから話を聞く。高木の部屋の電話 は、何回もかけてみるのがボイントだ

前半、最初の頃に聞き込みに行ける場 所は、高木の部屋、セントラル陶器、台 御、フォトスタジオ、ミレニアニ

-いうち、底木の女·佐藤なおみが勤 める レード は夜の店なのこ 早い時 借かりまた四勤し、aを聞けないそ I 日の最後の方に行くよう。しよっ

12日の深夜には、第一発見者の佐久間 だ子に参田状が届く。このように、捜査 の進展に関わらず、事件はどんどん進行 するので、1日4カ所しか打けない聞き 込みは、効率よく何らないといけない

もなみに、このゲームには時間制限が あり、1枚目のディスクは7月30日まで 2枚目は8月9日までにクリアしないと ケーノオ ハードなってしまう (やりか た次第では、すべくの事件を子月中に解 決することも可能だ)

また、第一発見者の佐久間洋子と山内 山業は、13日から旅行に出かける。この ときにセントラル陶品に行、と、「桐札 子に話を聞くことができる。これようじ、 同じ場所でも話を聞ける人物が変わるこ とがあるそ

7月13日までは、このようにいろいろ な場所、聞き込みを行い、情報を整理し じおこう 7月14日になると、新たに和 歌川で起こった殺人事件の連絡が入り、 そちらの捜査も平行して進めることにな るのだ

被害者・吉川の部屋では、カーソルで 部屋の隅々まで調べてみよう。部屋がス クロールして、最初に見えなかったもの か発見てきるそ











#### 中盤のボイント

#### 連続殺人発生/ 犯人の意図は?

食された吉川の部屋を調べると、ある 写真が手に入る。この写真から、先の古 川の事件と殺人事件との関連が浮上する

吉川と高木か与っているこの写真、高 木と親しくしていた人物なら、何か知っ ているかもしれないぞ。例えば、一緒に 作んでいた人間とか……。その人物から は、重要なヒントを教えてもらえるぞ

16日になると、第3の事件が発生する 場所は南紀白浜で、死亡したのは東都銀 打に動める辻井泰之。これで、吉川の主 5 もったり立つ男多人が死んだことに 1 11:7

古川が通っていたバーの場所は、山の 手ソーリストの吉川の同僚が手がかりを 即っている。1回聞いてダメでも、もう 1 四行って聞いてみよう。何か思い出す からしれない。

東京での捜査がある程度進行すると、 で 第3の現場である和歌しく、角井、 四本の両刑事が同からことになる

こここのまイン は、タケュー運転手 よじモンターシュ作成 話をよく聞い 正確なモンター、「を作ろう」

鬼鬼に戻ったら、このモンターラッキ M ... 再び聞き込みを始めるのだ

また、ゲームの中盤では張り込みモー ドや尾行モードなど、今までになかった ・・な捜査をしなければならない。失敗

もで、かっやりなおしで先に進める \*か、ハトエンナインフロナが、は 1 - 71 かところういやいなおそう

また、上司に報告する場合は、くれく れもまちがえないようにしよう 44. 2 回月以降の報告でまちがえると、ペスト モンディングが見られないさ















ADY

ACT

#### 後半のボイント

#### いよいよ大詰め。はたして犯人は?

後半で悩むポイントは、金庫の賭証番号のところだろう。昭和「八年を4ケタ が、こなおよ とは 4年月 日は、捜査・課のデータベースで見ることができる

ストーリーも大詰めになると、いよいよ符疑者もしばられてくる。容疑者と行動を共にしていた人物から事件の目の行動を開き、時刻表を見ながら推理して、 お歴史の「リディケ崩す」してなる。

こってままか まくし - リーは並んが、ベストエンディングにはなくない 他非刑事の質問にまちか ないようい答。 もしまちがえた セーバーノン・ イカいやりなおそ・

子の後、もう関係ないと思った。人物と容疑者の関係が浮ししてくる。一つ 女性の話を聞ければ、いよいよ容疑者を 取り測べることができるのだ。

取り調べか終わったい、お及者をとう するが決めなければならない。 5秒 1つ か、放免するか?

今までの捜査で見つかったのは、状況 証拠、物証は見つかっていない。このま 主点倫! 5







ケー・か終了する。 も、ハ行動/ (\*) 点、と介される。 とグな動きをしないよう。 \* 、 に得しを目指し、この事件を完 全に解決するように頑張ってみよう

# ティー・アン・ビデオ・84年 3 月20日 発売 ・アン・ファップコンティ フレイ人数・1人

# 桜木流、次期家元候補の死の真相とは?

その日、フリーライターの園田下品は 遅くまでかかった取材を終え、駿馬へ向 けて単を飛ばしていた。日本舞踊の名門 である桜木流の家元、桜木扇舟の連生 パーティに出席するため、もこったか、 的東の時間はとう、高さーいた 数カ月 前、雑誌の取材で核木を全訪問したとき に知り合った家元の長男 桜木陽扇が手 品を招待したのである

ところが、手品がパーティ会場である 戦場由非に到着する前に思いがけない事 性が起こっていた。場局が毒薬によって オロー、しまったのだ……。

うしてプレイヤー= 『品が京都の各 地でさまざまな謎を探り、事件の真相を



解明していくことになる。はた 「帰扇 は自殺か、それとも他殺なのか ろ」、 もし他殺だった場合はだれが陽扇を殺! たのか。情報を集め、順を働かせ、この 事件の謎を解き明かすのだ

#### 最後の最後で??

やっと最後までいったのに、客 疑者を取り進してしまった人は、 捜査進(1)かかった自教、報告で の計解、時刻表、6 +解、この4 つがちゃんとこきたカチーク 最後に、行気ぎに不敵な争いを見 せられ、 まったら、ペストエン ディングじゃないぞ



#### ウケームのホイント



耳をかたすする た 博力の基本 ことす

C 1994 Matsushila Electric Industrial Co. Ltd.

7.

I D O

RPG

ADV

#### ■情報収集~価値ある情報を得るには~

登場人物から話を聞くときは、同し話しかしなくなるまで繰り返し聞くことこれだけ聞けば 1分、と思って他の場所へ行ってしまうなどもってのほかだ。これでは本当に価値のある情報を計さ逃すことになりかねない。その人に2度と会えないということさえあるのたか。



ま 同手 回手機 間に

#### ■捜査報告~情報をもとに的確な推理を~

ゲームか進んでいくと狩久警部がいろいろと質問してくる。もし、か犯人だとしたらその動機は? など種類はいろいろだが、どれも重要なものばかり。この質問への答え方によってその後の展開やエンディングが変わっていくので、原を動かせて性重に答えた。



S 2 性 )

#### ■条件に関わる重要人物

#### 出山千昌



フリーライタ 掛理マーアでご れまでもい! かび 単件ご覧程 , 協力している



おり質した サ 英 ・ た ち 1 5 ・ 4

# H

植口寰部楠

#### 核木漏舟



日本舞踊の名門 桜本流の家元。 協場が死亡した ノヨックで入院 してしまう。

#### 梅木珠江

容水識層

特矢豐部



★ 接水原舟の東 市族の世話を ながら接水液の 場子たちの面容 も見ている

# A

核木家の長り 技術 軽輝 、 ・ 西文 ・ で格り温

#### 桜木美園



修木家の長女。 物辞かな性格さ か 踊りは草や ギ af

# Y

様木繋り サ 東 1 年 幹 ・ 事をしつつ自由 ・ な発性で弟子の

# (3)

第十 衛生子 森十 数よう 編1 結束よナ 下 で

#### 開展



数す高 品第 塞乗り ↓ ↓ ・ 類 ~ ち ・ 十品 ト : 。前回 ↑ ・ 取材か ~ 「 友 ♪

#### 高田和彦



華品できる 物 す家 きょ もつし、草 た西で動金を軽

# A

#### ■聞きこみに出かけるおもな場所



▲核木家の本宅、積古場や庭かあり、桜木 5 1人々や桜下途の人間、おか聞ける



▲痛団か軽微する不動保障 仕事か忙し! よっしく彼に会いに来てもいないことかる!



▲東元が入院する務院でも、 1品 まっ 時代の後輩・麻や子が強いている



▲聞き込みに来るわけではないが、ここも 生要な場所 考えをまとが '・する"とも

山荘



▲陽鍋が死亡した場所 桜木家の人々の話 ・ を聞くことができる



▲上田が働、原屋 彼の話を関系だいとき はこの店、乗るといいたろう



▲特矢臀部や橋口餐部補 ナー 場ー:
へ 検査, 出、まとんどいないのたか。

RPG

ADV

ACT

#### ▶I FVEL1 /8月4日

「温の部屋でワープロを調べると、桜 本家のデータベースを見るしゃかくきる 今後の捜査のためにも確認しておこう

その後に京都桁警と桜木家に電話をか けると、どちらからも話は聞けそうにな い。こうなったら自分の足で確かめるし かないようだ。まずは関係者から話を聞 くために桜木家に行ってみよう

桜木家ではフミさんから話を聞くこと ができるはず。家元が人院したことや曹 繋が旧。非を調べていることがわかるだろ う。帰り際に、やってきた狩欠警部から



#### 11千品の部屋 事件のことを聞 くのも忘れずに。

**四松木家/門**前 自山莊/門前 由症では横口

行助予定

4 京都府書 要認補と出会う。 日千昌の部屋 昨日のバーティ

の出席者や、そ の様子がわかる

はずだ。最後に

京都府警に寄っ

て陽扇の死因などを聞いてら手詰の部屋 へ。ここで考えをまとめたしゃ アモー こ、次なる機体へ備とくおこう



その後は丸両

不動產、京屬常

をまわって2人

からパーティ当

夜のようすを聞

いてみるといい。

いずれの場所

でも陽局がどの

#### どうやら呼吸補 助の酸素マスケ がはずれ、呼吸 困難になってし まったことが直 接の死因らしい

ことが発覚する

また病院の看 護状況や病室の

鍵についての情報も得られる 家元の死 が事故处か他殺か、その判断材料になる 話なのでしっかりと聞いておきたい。

行助予定

国病院/ナースルーム

11病院/病室前

国病院/病室前

以病院前

おひろや

日千島の無限

7 千島の部屋



1076

日 桜木家/稽古場

**科松木家/程古場** 

包山柱/応接宙

**国京都将警** 

月千品の部屋

ACT

STG

APG

ADV

## ▶LEVEL2/8月7日

桜木流に入門するために稚古場へ来た 「品。美層はこころよく入門を許可して くれるので、その後にちょっと話を聞い てみよう。さらに庭に出て、お弟子さん たちから桜木鹿の内情を聞き出すことも 重要。この家のことがよくわかるはずだ、

山井では中から出てくる華属とすれち がう。今までここにいたようだ。彼女が よってしまったらインターホンを調べて 中に入ろう。珠江が応封してくれるはず おもに後継者についての話を聞くことが できるので、よく頭に入れておくこと。



#### **存益予准** 3

**□松木家/稽古場** 日格木家/庭

例山莊/門前

口山莊/京楼室

门丸药不助産

的有利量

制子品の部屋

ように動き、ど の順番で誰と話したのかといった細かい ことがわかるはず。今後の捜査のために もチェックしておくといいだろう。



## ▶LEVEL4/8月13日

▶ LEVEL3 /8月8日

なんと脚層に続き家元も死んでしまっ

↑ きっそく病院で彼の死に関すること

( 嫌いてまわろう。 横室前、ナースルー

A. Mで雨と移動して情報を得たら、い

(1 人外へ。すると、病院の前を通りか

するときに石設幅が話しかけてくるはず

異々は「品の大学時代の後報である底

申子。この病院で働いているようだ。今

は動物時間なので、在に食事をしながら

あく聞くことになる。ひとまずマンショ

ひろやでは家元の死因について詳しい

とし帰ってセーブをしておこう。

この目は桜木家の籍占場から腹を開始 捨占か終わったらさっそく美局から話を 聞こう。その後は山非へ出向いて珠江の **削き込みだ。いずれる話題の中心は割っ** 状。やはり後継者間別がポイントとなる。

ラブルび稽古場へ行くと、今度は単編 から話か聞ける。あまり実のある話は聞 けないのだが、最後にかなり重要なこと を聞くことができる。このことは、今後の 投資にも人きく影響するので覚えておい たほうがよぎそうだ

最後、京都府警を訪れると、特矢警部



も、「では郷室 状態の部屋にど うやって入った のか」と聞いて くる。麻也子の 話によると、値

數

が質問をしてく

る。最初の質問

でどれを選んで

の複製はむずかしいらしい。死亡時刻も はっきりしているので、この複合結果に 沿ったものを選んでいけばいいだろう。



79

RPG

ADV

ACT

STG

## ▶LEVEL5 /8月14日

精門切り,、と難励かいる。大津子で いこ女性 ・ 、美扇に関単れた極密 を聞き 11 たい門 。 11m ごは 7 、を 見かけんはまた 先ほ 聞いたり励いこ またたまれ、第千代という女性のごとを 聞き出たらい、これんれ作べりかおく

脚局と而を始めると突然も話が鳴り出 す。高圧が珠と宛。走話をし、きたよう こうべら\*の世界を売加する話があ るというのだ、また彼はここで「自分は

なので合理工業なのだ。という話を するはず。これもあとあと意味を持って







こるのできたん

レチェークして

その後はない

起、粉手代 水、

なかから移動

Thursty A.

関することを調

ことう 収穫は

33 . " "

## ▶LEVEL6 /8月15日

東西不動産では由駐売却の件、京扇掌 では珠江の昔の噂か聞けるはず、桜木家 那つ会ご上田からはたいした情報を開 けないか、かわらし単層にあをまい、み しはと・ナ、ドラ くくれるはりた

並励し部屋では面を聞くたけてなく部。 屋を見回すことが、きるので観察を忘れ ずに。だが肝心の話ではあまり有益な情 報を得ることはできないはず。

いったん手品の部屋に戻り、麻虫子か ら伝言を聞いたら京都府弊へ。狩矢警部 は、家元の死について他殺の可能性が大



#### 行動予定

行为予定

[] 松木家/門前

**们山荘/於接間** 

门推闡

けみの屋

1 40 W

ないか 杭西不動産 しもさっておっといい

ナカニ 前後にマンションへが たら、

者。をまべめて「日本終了しま」

13 菊子代の家

日丸西不動産

日子品の部屋

11 对西不助库 きょなったこと 科亨局堂 を話した後、動

機ごとい犯人な

聞いてる。貴

、秋を残され、

いちばんこまる

のは、後継者と

なる可能性がい

ちばん低かった

**H棉木梨/庭** 

【1化野念仏寺 11単層の実

【】千品の部屋

F1京都府警

日本品の部屋

者。となると華属があやしい。山北元却 なら高田。怨恨なら珠江だが、自分の秘 密を知っているなら美属も可能性ありだ。



#### ▶ LEVEL7 / 8月17日

リロー 乗扇教書の規場を確認したら、 ・ (・ 日、珠心話を聞こう 邦江 · 1 · . 腹灰上大扇, 土事件与夜 6 ・ 10 単層と合う とになったさ 

2. 1 机内下的环 "引用、按水系"。 プリー工場、由有「管理人の記を調ぎ \* ロッ 新ケ祭本は関係とうでで 1 話をし、、れる 同手、、右 1 珠江か美婦が犯人だったと1 たっこの **些機は何か、と質問をしてくる** 

**場目の場合、英属と彼女を結びつける** 

▶ LEVEL8 /8月19日

画扇に由非のことを聞くと、由非の細

は各自か持っているのだが管理のため前

(4. かま)、いは、いばなりがなお い

また部長の中で見たいった。

・・・・・ハール子を行うことが、きる

ここでは3 D視点で由計の部屋をまわ

っていくことになる。行き忘れた部屋が

ないように、ひとつずつ調べていこう。巻

見かある場所はズバリ家元の部屋、八二

の部屋、陽扁の部屋の3つ。ここを厳危

的に測べ、必要ならものを取ってみよう



かりも見

# ポイントよい

· 1 · 開始 · 11 俊いよりナイン 12 to bloom \_ + + 1, ; V

ないと恋要引題 ( ) 後鄉者人物。 くちななくこだ

1. but . - 1 . .

は後継者引題が委当たろう たたま届か 単同く殺すせをからんのたとうな あい 話を単編かり いれば話は別さか 一



#### お菓子室

42 157245 いた維を使って 4, 6 6 30 5 現ける (1カ) Shiller 1 --

さっそく施士に出て由礼を調べ みよう。 が出てくる。こ れを発見したら 稽古場にいる版 刷から珠江の話

を造いて、水ル 小帳を借ったいした後、 病院、ここ、「農人物の血液型を確認 ことの行う警告が待つ広都府等へイニー



折動予查

門桜本家/JEJの部屋

11 班/門前

门丸西不動産

【】梅木家/榆古場

[] 丸两不助庭

【】山井/門前

经内路点制

【】于届小部屋

矿山荘/危接間 国星视向警

HL班/> 1.1楼本家/稽古場

[]病院

[王京都府警

## ▶ LEVEL9·10/8月20~21日

ますは病院に行っていたたび麻也子に 会 こおこう 珠江か事件の流の間に家 元の様 "を見、水"、たこと、乗用か死 んでいるのも発見したとき病室の鍵は看 達けない」、置いてあったことが確認で きるはすた さい、永心の看護し誌を調 ヘニみると

京都府警では、韓矢警部から華扇殺害 当夜のある人物のアリバイが確認できた ことを聞かされる。その人物は、事件当 夜に電話で話してことが判明したのた。 たかこのことは、後で電話の相手に直接 会 て確かめたほうがよさそうだ。 狩久 弊部から続けて話を聞いて、華属かある 秘密を使って家元の座をねらっていたこ とを確認することもとれる!

破後、物院、人人れた了過日記の件を 行気整飾しのすと、またらべ 質問が 優ん てくる たか、よく考えれば答くはすく にわかるはずた

この後はある人物の記述の相手の聞き 込み、京都府費でその報告、華園の永て アリバイトリックの解明、炭木永の稽古 場であるものの持ち上の確認、3115 京都府變で科矢警部の費削、各丈る、と いったことをこなせばいいたろう。

21日は逮捕された犯人の自供を狩矢警 部から聞いたり、ちょっとした質問に答 えたりするくらいだ。



▲ 白江 「 」 「 日



▲中方作戶/ 如 香水 特上 五部



▲そして狩笑智能の質問 よく考えて答えること

# 5,69,75

アウターワールド フラッシュバック アローン・イン・ザ・ダーク ドラゴンズレア

## すっきりしたエンディングをむかえるには?

エンティングを見ておや、と感じた人がいるか。 もしれない。そう、このゲームにはいくつかのエ シチャングか用意されているので、場合によって はすっちょした最後をむかえられないのた スタ

プローレのありにある人物と、さらにある人物 かあいわれたらん瞪 もしダメなら行気整神の数 間の答えが低離くなかった可能性ありた。 丸機不 ▲捜査 時にはれて 毎理 的 動産と京届堂に行き忘れていることも考えられる 強い音はを経失警託 カミナラ





# CGを駆使した初期の傑作アクション!

随所に入るビジュアルシーン、全国階 もの巨人プロアを、敵を倒しながら進ん でいく緊張感。そのプロアも重星な雰囲 気を漂わせていて、ゲームの世界に! プリとほかることができる。「鉄人の料」 徴としてはこんなところだ。ビジュアル · 一。では、敵役に俳優の嶋田久作氏か 山領、雰囲気を盛り上げている。演出に も気を使い、鉄人がプロアを進んでいく じ 自を随所に入れながらよりこの世界。 のめり込める作りになっているのだ。

ケームの世界に浸かれるのはいいか、 も、大なフロア内を敵を倒しなか。 進んし 1 くれなびめなごとくはない。一つで、 今の際のプロテマーナを、武器 アイエ



ムを含めて紹介しよう。フロア内のトラ 「ないは、先へ行けば行くほど複雑に な、は、んか、敵ムズというなり、も ない この機合い サークリアを目指 かんは 、流しい

#### このゲームのポイント

全編3 D画面のプローキ生きまれるこのケーム、ま 曲り角の先やトアの。 側、敵が潜んでいるパタ か多い。このことを最初に頭、入れておいたほうがいい とい そして、後や側面と・攻撃を受けた場合の季星 い方向転換がダメー を減少してくれるたろ



© 1994 Matsushita Electric Industrial Co LTD. All rights reserved

G 1994 SYNERGY Inc. All rights reserved

#### ■ WEAPON

(サート直接の鉄人は武器 111,ていない。あるフロア 1 所いてあるので忘れずに取 ,ていこう 武器は4種類あ ガされぞれ所数制限がある。 ◆1 へめるの武器も…





▲おりょ入手できる ア器 成力はあまり



▲2番目に人手する 武器 れでたいふ ラク! 倒せる



▲3番目ご手に入る 武器で 唯一連列す ることができる.



▲4種類の中で能大 の攻撃力を終る 様 数カッない

#### I TEM

アイテムは弾やシールドの 補給物とマップやオブション . C. Jacks of the 12 (4-4) だ、プロアに置いてある。



▲ 1. : . : 各フロアのあちご ちに聞いてある。見逃すり





#### 次ページからのMAP攻略について

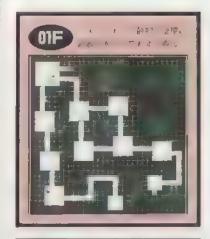
次のページからいよいよマップ攻略 に入る。1 F~18Fまではワンポイン ト攻略、19F~30Fまでは要点をまと めて解説した。各フロア中の"S"はセ ープポイント・"E"はエレベーターを 表している。補給アイテム2種類に関 しては、あちこちに点在しているので マップ上は割乗した。他のアイテムに 関してはポイントを読んでほしい。

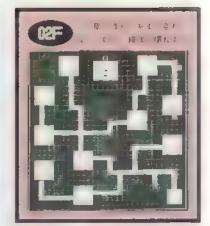


RPG

ADV

ACT





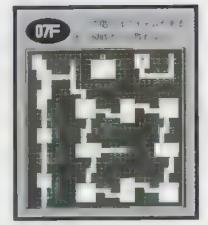




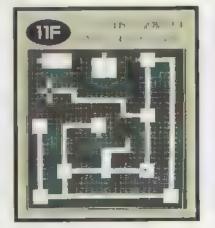




ト エレハーター 「5」サプライルーム ★各種アイテム











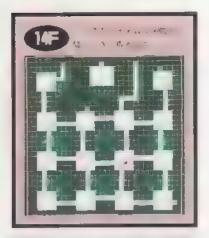


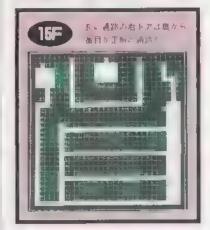


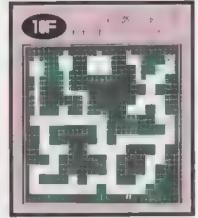
ADV

ACT



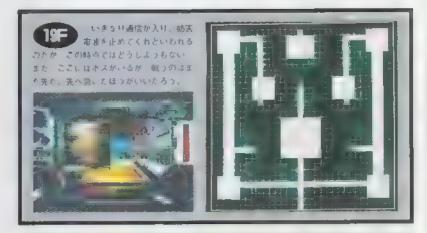




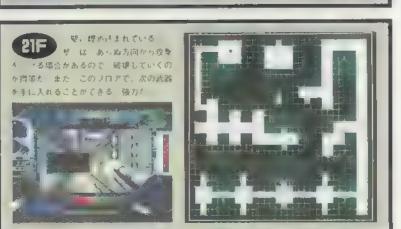














RPG

ADV

ACT

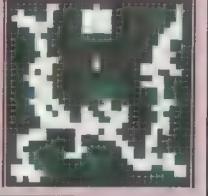
225 油り角が多いフログで
、 t には写真り触り着/
・ ちる。この敵は疾病、攻撃
ても例せない、動きたして正面に解り、みたいなものり開閉ったしたら攻撃す





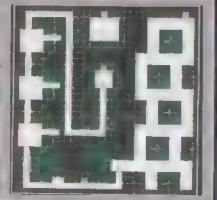
\*\*も記憶同経角の多、作りをして、る。ち異子般から たか良寒を受けると、少しの細動けな くなってしまう、動の攻撃をうける前、側





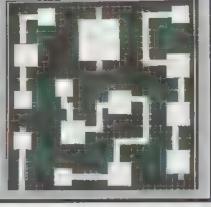
型のスイッチを破壊 ない 開かないトアが3つある まずはその肥厚 いる敵を総正敵で倒し スイッチを破壊する。その先にはイベント が待っている。そして10階のポスと対戦た。





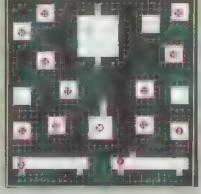
このフロアからワ・ブソーンが出現する また簡単なもいなのではうことはないだろう。ワーブ先、簡かいることもあるので、攻撃体制を取ていることが必要が





このプロアとの数はワープ たらけのプロアた。28階、行 \* 準くいは この間で正解に登屋、ワープ なければならない。マップには正解ル しかみを載せるので 参考にしく欲しい

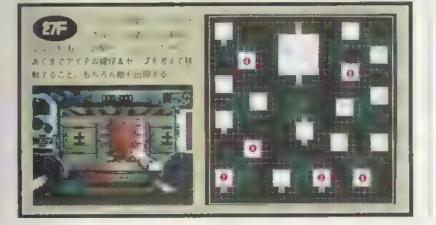


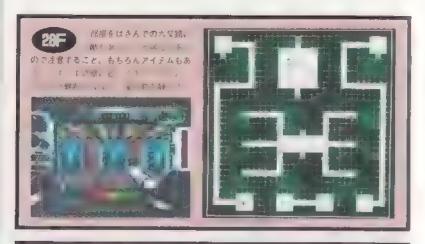


RPG

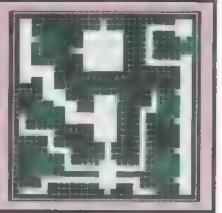
ADV

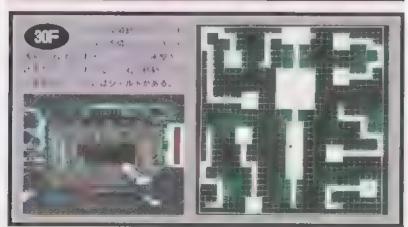
ACT











#### ■ ついにたどり着いた30階、だが

# 

#### ■この先に待つものは?

1 陳から2)階ま は、エレベーターで あかるこ か、さる こういも は 香階で戦闘か行 、、る が 面倒たが、1 体倒したらセーブし 、 , , でいいわかくく遅り返 、 無難

・ドー 1最後、武器を置い もっ これは必ず取っていくこと。そして…!!



APG

ADV

ACT

STG

#### ■洋人・ワンポイント

#### 1.先手必勝攻擊!

ロットなり、 いっと かったい いっぱい いっぱい いちょうかい かいきなり 出現する場合もあり、この場合多少のダメージは仕方がない。 いっぱい 野視した たちゅん 食ったい はいっぱい はんきい 嫌よ、破壊し、いっかのと、ない



#### 2.L·Rで平行移動

1. ・Rボタンでできる平 行移動 曲り角などで使う と敵がいても即応戦できる 攻撃を受けながら方向転換 していては、シールドがも

たない。他り角では、単行移動のクセ をつけておくといい。また、角から半



分だけ体を出して攻撃すると敵の攻撃 をうけずに攻撃できる。覚えておこう。





## 異世界に迷い込んだ主人公を脱出させる

パソコンで生まれ、家庭用ゲーム機で は、スーパーファミコンに移動されたこ のゲーム。そのスーファミ版をはるかい しのぐビジュアル&サウンドで登場した のがこの3DO版た

内容は、研究の途中で異世界に飛ばさ れてしまった主人公を操って、その世界 から脱出させること。このゲームでは、 | 人公を始め、登場キャラはす サー ゴンで描かれている。そのリアルな動き は見ているだけでも楽しい。が、操作す るとなると楽しいだけではなく、イフ ノーンゲームとしての難しさを単能でき るだろう。さらに、アドベンチャー的な 謎をといていかないと先へは進めない



この本では、ほとんどの謎につい、は 説明 しいるか、アクシュー語写し関す ではプレイヤー次第た。エフをつかめば 必ずクリアできるはず。あきらめずに何 度も挑戦して欲しい

#### このゲームのボイント

キ人公ができるアクションは歩く・走る・ジャンプ・ ダッシュ・ダッシュジャンプ・しゃがむ・撃つ(3種 にわ けられる、どんな場所でも必ずこの動作のどれかでクリ アできる。また、方向キーは微妙な角度でもズレると命 取りだ。慎重な操作を心がけるようにしよっ



C 1991 Delphine SoftWare @ 1993 Interplay Productions

#### **■ストーリー**

t wt je、物理学者レスター・ナイト (1) は、研究所で和子加速の実験 (2) 頭していた。その時突然、稲妻が閣を 切り製入研究所を直撃、実験装置は暴走 「御命を起こした。惺楓に巻き込まれた レスターは末知の世界 (アウターワール ト)へと飛ばされてしまう。今まで誰も 日にしたことのない世界で必死の脱出を よんるレスター。さまざまな罠、軟拗な 頼の攻撃をかいくぐり、レスターは元の 世界に居ることができるのだろうか?

#### ■主人公のアクション



カロサーの左右を押す 5 押1大为何心事。 番基本的な動きた 歩 1. るとも、 そわり 同し単にキーを入れれば 方向転換をさせられる。

#### ダッシュ



トナタンを押しなかい。 11 mt + 0 4 1,5 14 8 " 4 . + 12 . . . . . . . . . 。 歩い、いる時に1寸 タンを押せば、ダッシュ に変えることもできる。

#### ジャンプ



止まっていると き、歩いていると きに関わらず、B ボタンを押すとシ ~ ノすることか 54%

#### ダッシュジャンプ

4" " 1



A. 14 - 467 | 中野 | お

91/2/24 るまま1、日本タ 、を抑すしダイ、 エノサンフかてき る 通常のフェン ブより掛着か長い

#### しゃがむ



方回キーを下に入れる と、しゃがむことができ る。画面が切り変わる瞬 間にキーを下にいれてお けば方が 次の画面に敵 がいても避けられるのだ

#### 整つ



あるところで飲を拾っ た後、立ち止まっている 1. ない トナタンス 即すり 靴を撃ってしかしきる 走る との使い分けに なれることか必要だ

#### ため撃ち



らく押して、映画 が行く入きく光っ たら,キタンを解す ▲壁を焼すときなどに使 これで強力なため う。エネルギー消費大。 葉ちができる

#### バリア



▲バリアは急い切れるの で何枚が張っておこう。

3ボタンを少し 押し続け、続口が 小さく白く光った 後離すと、パリア を強れる。定数 飯の弾を妨げる。

RPG

ADV

ACT

APG

ADV

ACT

STG

#### ●スタート直後

ケー・スタート直後、1 人公は水中に出現する。す かさず、方向キーの上を連 おすんこと さらしないと おぼれてしまう。画面が切 り変わり、水面に顔を出し





▲いきなけ水中に出現する。即 ▲画面が切り変わったっ方向キ たら方向キーの下を排そう。 方向キーの上を進打するのた。 一の下を入れると早く出る

#### MAP-A



#### ●A-234 まずは右へ移動

まずは有へ移動。 次の画面にほヒルド かいる、Aボタンを 担すと出るキックで ペッつけよう



#### ●A 5 野獣登場! 左へ走れ!

さ イト 、野獣の登場 · 1. - . 0 \$ 1, 1 51 11 7 2 42 タにコミトなったら、今度 はA-5まで再びダッシュリ





#### ●A-「6 牢屋を壊し銃を拾う

側面が変わらり、こ スタ は艦四川 たい キーをナイい人れると、 掘か打れ、肌壮 きな h, 岬 加石端の銃をしゃ がんで手に入れたら継 の中にいた仲間と共に イ 小移動 1 81.1 敬か、る 錆 : 倒せ



#### ●A-9 パリアで広野

調有のとう、 のでを何 枚が張る こむ 正一丁 1政撃をしほご したのけ る。敵い、攻撃はキリカ ないので、しないこと。 パリアに恵全する。

利能が鍵を壊したっく ・、ド移動しよう

#### ●日--5 回路を焼す

b I'OB ALTERA リーで移動する。 B-4からB - 当に向面か切り変わる瞬間、 しゃがんで銃を撃ちまくる。こ り、敵は倒せるはず、そしたら ・な葉って河路を壊すのけ





#### ●日 | 6 7 | 下水管に落ちる

雌で方向キーを下に押す。ワーブ後、敵 つくのを待って、マンホールに落ちる

回路を壊したらB-3に移動。左へと を無視して進む。B-7では方向キーの ■む。B-6の様をため撃ちで壊し、左 上を押すと向面上にワープ。仲間が追い

#### ●下水管ではガスに注意しながら進む

#### · 查查查包含数2.000

構造的には簡単な下水道。間 血は3カ所にあるガス。これに 当たるとあっという間に示え ととしてまごかくに近つき、タ イミングを見て移動しよう。

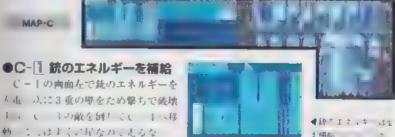


At 4, 4 1144 て符織。タイミングを計る。



▲ 《作上》。 [新聞] (多的 するのだ。けっこうシビアだ

MAP-C



#### ●C 4 5 度でジャンプ

( 1 )作ギリギリごもつ そし、 日ボタンを押してジャンプするのだ。 うまくいけば、C-5の崖上に着地で きょう そこで石壁に向かってため繋む ・ 1れば次に進むことかてきる



▲歩、 崖キ キリ、11 ゲ 日本ツ で すむる 写真 位置なっますが か 着地できる

96

**BPG** 

ADV

ACT

STG



#### ●□-□23ゲーム中最大の難所

このケーム最大の難所かこの制造内ス ナー・ナース こなければなっないことか 1・)ある。まままけ 1の方に落ち、薪 いてD-2の穴も落ちる D 3からD - 4 へ以動しよう



#### ●D- 4 5 6 落石ゾーンをダッシュジャンプで突破

D-4では岸の端から ャンプで移動する D-5 の難しい熱石はサット センブの連続 (方向キー人) ABボタン押しっぱなし) でかけ抜ける。D-6の条 びはスキを見て抜けよう。



▲D-5の誓石はダッシュシャ ンプで事思くかけ掛ける。



▲D-6は第石のタイミングを 見て 赤り抜ければいし





#### 7 8 9 10 上下の敵はジャンプでよける



D-701.10 敵はジャンプを使 D-8はLの敵を 統で撃って縮めさ せ、その間に素早



くジャンプで抜ける。D-9113 たら熟し穴の端でジャンプ さら に下の敵もジャンプで抜けよう

AD 4 . 1. 樹を徐・原士の。 7 SS + . 7

#### ●D-11壁を破壊しD 5 まで戻る



▲D11の壁を練す。これが最初 の目的なのだ。

D-IIに着いたら、石壁 をため整ちで破壊する。こ れきここはりんた そして 木たときと同しま いって シブをうま、使って、トリ あえずD-5まで引き返そ



▲楽さらる・配料」 - 75 駆使 、 1きある

#### ●D [5][4 ぶらさがっている生物を整ってたへ

□~5に来たら天井 № 。駅 1 プラトがっている生 14. 9 , []-11, 8 ●ケー 「ファI間奈」。3 48 4h 3 元





▲フララとソラフをうまく伝ってD 31 戻る 岩場の上、行ければ成功が

#### ●D-14 足場の岩を左側から整つ

D-3の岩思を九 I 他に下りて、そのは、 の根元をため撃ち、 砂塊する。これでD - 2 に居れる。そし



▲左写真の位置で岩場の根元を破壊 そこを受っていく。D 2 についたら て、右に移動しよう そのまま右へ行き D 114 移動する そのまま右へと進んでいく

#### MAP-D





#### ●D 74 で壁を破壊、ダッシュでD-2 まで厚る

D・12 · D 目まごは、落したた たい 苦みなく移動できる かこ 11 日、壁を破壊すっと水がも込む □ 砂塊土た瞬間ごり 2ペッタ こかる 巻したより ここ





▲壁を壊した週間 水かあ ▲とにかく走れ、穴はダッ 「ご抜ける タイ ノグか命た pれ出てくる。即 移動た。シュシャンプで抜ける

#### MAP-D





#### ●D-II5 壁を焼してたへ

うまくD-2、こんと、つくと、水川、 画面上方に移動する さ をも、准み D-15の壁をため繋ちで破壊する。これ。 でこのステージはクリアだ。これで難事 は突破したが、まだ先は長い

#### ■ アウターワールド・ワンポイント とにかくタイミングが決め手だ

このゲームではすべてがタイミング 、かかているといっていい。南面が 切り移わった直後はまずしゃがむ。走 こいで穴を飛っ瞬間はワンテンナー がごボタンを押すようにするといい。



して難地した監問し 附介 J ft

出現パタ きを覚え ると つ。 4 作動 1 8 ひとつ。機気が必要。

ースもある。

**RPG** 

ADV

ACT

STG

#### MAP-E



#### ●E 6 7 8 9 爆弾を力べにはねかえさせる

| | | | | 時報を かり右へ移動 E-5の敵を倒してE-7 (\*) 新建、 We copy (\*)



ハナアを似りが、た」 春観、、 聖の後 後 機の機関を持っ、・・ 乗り 観か づく。 詳細は有をい。 離れる。これで破らばねかえった畑保が触を爆破してくれるのた



E-7の準を破壊 しE-8に進む。銃 の充電を済ませE-りへ。ここでは電球 左撃を終こしいたか、



る、電はの右や 左にあるときは ダメだ。



ただ撃ち落としてはダメ。電球 をよく見ると影が映っている。 この影が庇下に来たら繋で。





#### MAP-E





#### ●E- 8 13 12 11 敵を倒しシャンデリアを落とす

1 ま、りき返し階段を降ける リープ、トトリアナル、ますなく移 動 画面か変え オ 瞬間、敵か, 玩 するいで倒す 倒したい、さいにな カト | | へいく / 端の階段を登り ▲E 、 第二素早 団 ▲E 、 5 生郷 程成 シャンナリアを撃ま落っす





ない またかける 、合けり、アナ 多盤

#### ●E 13 14 左・右同時出現の敵を倒す 1.44. 113

うとすると敵にハリ \* 1 . 捕まった 117 8141



現れたらダッシュで ▲E 13で難に構まったらAボタン連打で逃れ、ダッシュで鏡を拾う。即、 **減を拾って攻撃だ。** 攻撃だ、モタモタしているとやられてしまう。被速に行動しよう

#### ●E 14の触は?

E = 11では左右回 1 報告出現する ここでは、左右にバ リアを張って応収す 44. 11. 100 生移動する "有数。」(《即 」( 《 京駅物》 ( 中, 大张 )



MAP-F





#### ●E-15 、F-[4/5] 7] の水中に飛び込む

E-14の敵を倒しE-15へ移動すると そこには水の張った場所がある。この水 に飛び込もう。あとは上マップを参考に 水中を移動する。途中F-5で息つぎを すること。そうしないと溜れる。そして 1 , ご回路を破壊するのた。



#### ●E 15まで戻り右へ移動

回路を壊したら、ト・匹まで戻る。 さか、ここでもはつきは必ずする ■ ト むまくだったら、右へと 18動する 電球を落として倒した確 ·見目。F=17-、ここのだい落ち、▲ロミも帰いた 息 きは 1 1次のステージへ進める



++ -

と移動 倒また動か る

RPG

ADV

ACT

STG



#### ●G-「] 2 3 4 5 壁を壊したらひたすらダッシュ



G-1に落ちてきたらため 整ちで右の壁を破壊。そして G うまごかたすらダッシュ。 G 5 についたら画面右より に立ってハリアを張る。その ▲ たずは右の嘘をため壁とで映画 うちに仲間が入井から助けて te. そしてG- までダッシュ、くれる。それまでねばれ。



#### ●H-『[ 3 2 4 まわり込んで仲間を助ける

日-1に出たら晦而左に移動し、 その後に右へ移動 これでH-2の タリタルロ ウラをまわることができる 11 3から日 : に入り敵を倒す H-4まできた・>、仲間の合図と共 ▲カから右によわって締物 ▲H-3からH-2に入 に走る。ジャンプはしてはいけない。のウラを通るのた。





て体間を助ける

MAP-I

#### ■ 1 - 6 敵を倒し左へ

H-4右側に移動できたこ、そこから ジャンプ、これに1-6にむくこしかご きる。仲間はとりあえず放っておく



▲ .J. . 1 19 . 1 4

●1-2 1 3 4 1-4 の地面を爆発

と敵が伴ってくる。

パリアを使って倒し、1 2まで移動。進 げ遅れた敵か壁を閉めたら丁 4に戻り 隣段をしる 1-1では有端にいき、パリ る。床に穴が開いているので落ちるのだ

1-6に降りる アを張って壁を壊す。敵か爆弾を階下に 3~4発投げたら倒してたへ移動。 1-2にワープして敵を倒しさらに 1-3( ワープ。同路を破壊したらして4まで戻 MAP-J



■J· [2 [3] 」-3 のレバーを下げる

J-1~J~3までダッ シュ。J-3石壁にあるし バーを入れて穴に務むる



#### ●J-14 5 16 17 ひたすらダッシュする

J-4に落ちたら、ここもJ-7 ま、ナナすらダッシュだ。ちょっと 、も立ち止まるとレーザーの餌食に なる。 リーフまできたら、中央、立 ころ何キーカーを押す されくれ 2までイッキにワープできる。





7 を目指す。立ち止せるな。の上を押しワープする



#### ●K-2 3 仲間と合流

K-2にワープしたら、K まご移動 仲間と合成した られ-2に戻り、仲間を自復 して両面有側からワープ。カ 向キーの上を押せばいい

#### ●K-「5"スイッチを順番に押す

K-4にワープしたら右へ移動。乗り 物のところで、ビジュアルシーンに切り **持わる。乗り物に乗った状態で画面だ**! に操作パネルが表示される ミーノ・バル 向キーのド・A・ド・左・1 / 4 E-A-E-A-A-A - A fi Aの順にボタンを抑す これで脱出だ

MAP-L



#### ●L 2 敵4人と応戦

1 1からL-2に移動すると 敵が4人登場。し-4まで移動す るとデモ画面が入る。 しー5では 方向キー右を連打するのナ

## ●L 5 タイミングを見てレバーを入れる



石端で待機し敵が 中央に来たらAを2 何押す。その後中央 に移動すればクリア



# 先に進みたければ、イライラしないこと

パソコン系の様々なハート、移植され た、アクノコンドイベント・・・ナッイ ヤーによっては、このゲームがどんなケ 一人かわかるたんう そう、これはこう P94で紹介されている『アウターワール 11の続編に当たるかーなないた。アッ ターを知らない人にとっては酷なことだ が、このシリーズのゲームの難易度はも かすこくらい アクラーンヤ、アトペン チャーが苦手な人は決してプレイしない ほっかいい、それはと難物度からいケー ムなのだ。いきなり脅すようで思いが、 日分に口いてないと思したら手を掛きな い方がいいだろう。

さここのケーとたか、基本的にはアフ



リンケーム かし、物語と進み方か アドベンチャーなのだ。君は監獄から脱 乱し 脱えをこる しかし監視係の乗 ている戦闘機に撃墜される。死のジャン グルに小時着した君を侍つものは、こと

#### このゲームのボイント

と、かく「覚える」と アケーニ 外的 とは 日常業動事 ご 当たり前りでとながで なんぶ 変質も ないところく きない外ぬ なん 内かり前 くは > する ) 大間、は学習する能力や備す こる メチを取りなから まーから 覚えること



C 1994 Delphine Software International

**©** 1994 Interplay Productions

TUN

#### ■プレイする前の鉄則

ます。ヤーブスタントか見つかったら必 また アナルこと 次に何こもいいから話 まったら何くも試し このこつか鉄則 も 一は悲し、怒らないこと 怒りなからプレ イルコも決していい結果は「まれない」こ カケームごおいくは日かりの戦いでもある のたか , テクー・ケ的な鉄側は、次ペー ジからの攻略を読んでもらうとして、まず は各アイテムの役割を理解してもった。と れもはっと見ては理解しかたい物はかり これらのアイテムはマップ上に飲らばって いる。必ずすべてを見つけ出し、イベント で活用してもらいたい。

最後に、このゲームを買った人は必ず 「説明許を読む」こと。





#### ■これがゲームに登場するアイテムだ!!

	主人公が記憶を消される前 競し (6億年) ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	特地質可加	職者支定所で手に入る これかな 。 写
₹. 	* * , , ,	1 2	A A A A A A A A A A A A A A A A A A A
*	ナーナー 1Mナート。 エネルギーチャーシャーで充電	t / .	利引 r 1 RD 数 手がかり、用のアイテム
1(-5)	カートロックを解除したり 一般分 。中間書 - チェ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	Didit is	ニューヴシントンにある 発療体 1. 作 制御基盤
+ p + 1 = 3	1 - 5 (中 + 1) ** 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1	913	を費用と 原子・播号す 日本語
# (c	あった。1 3.4 4 ね。レベル2に行くときに必要。	144 1	と (物が 1) レシットで終ってもらえる
	A 「MBA」A、 特定 課さいが使えないアイテム。	・ゥーカル マウス	- サードへの 高 と続き(1) リーセンサーを反応させる
4 - 2 "	均额分 2 5 57年月景 4 、銀貨間的 机水 安立	٠ヴ I †	क क्रिकार है। क्रिकार हो। क्रिकार क्रिकार
Ł Z	* * (Tまっなきまな)		ルマス分。 キー・3 一番商車 ・ 4. 銀年をみ ・・1
, .	□ F T (4) T (6) 14	7 (P) -	博士で残 ほかく

ADV

RPG

ACT

BPG

ADV

ACT

STG

#### ■基本的なテクニックを身に付ける!!

現本的なテクラ クが身ごったでない v.v.、プレイしても先には進めないだろ う 先ほども書いたが、まずは説明書を たかやくほど見る。ゲームをプレイする のはそれからだ。そして、レベル1のジ ャングルで基本的な操作方法を完全にマ スターする。これである程度の行動を取 れるようになるはず。ここまでのテクニ ックである程度進めるようになるが、ま だまだ不安が残る。そこで、一本准んだ 取略元を紹介。P106~P109までを熟読。 1. 頭にたたき込むう





#### 1 ごまめにセーブする

当たり前。これだけは絶対に守っても らいたい。このゲームではセーブできる ポイントがあって、そこでしかセーブで きないからだ。「セーブスタンド」は、 かなりの側隔を置いて設置されている。 ということは、セーブし組ねるとかなり 灰されることになる。





▲セーブスタントから復ぶ

#### 2 エネルギーチャージャーを利用しろ

このり しこは、ソレイヤーレはン・ ルドが張られていて、敵の攻撃を防げる シールドがりになった状態で攻撃を食ら うとアウト。このエネルギーチャージャ ーで充電すれば、一気に4まで回復する カートリップキーはこのシステムで充電 してからでないと、使えない。





トにある

▲ノ ルトがなくな \*\* 充張

#### 3 すぐ使うアイテムを常に表示する

アイテムを使うときは、画面の右上に 表示させてからでないと使えない。「フ 1 スフィーレト なりのよく便りでイ ナムは、いりお表示させてもさか、有 に表示させておけば、いきなり使用する ことができる。戦闘時に活用できるアイ テムはなるべく表示させておこう、また、 イベントで使うことになりそうなアイテ ムでも同じ事がいえる。





#### ■基本的なテクニック(アクション編)

上人会をジャンプさせたり発砲させた リトーこのゲームではやみべきことが結 **触多い。基本的なアクションは取扱説明** 妻にも悪いであるが、このゲームで必要 トキれるアクション・テクニックはまだ まだある。そのすべてを伸いこなせるよ うになったとき、先に進むのが、かなり たやすくなるだろう。これから紹介する ことでいちばん重要なのが、1の「先行 入力」。これができないと、まるでお話 にならない。とくに戦闘時に効果を発揮



するので、基基とも活用したい。これか ら紹介するテクニックの他にもいろいろ ある。あるゆる場面を利用するのだ。

#### **①先行入力**

やテクニックの人力をすます。これが先 行入力。主人公をジャンプさせた後に、 まぐ登録する場面がある。上方面に敵が

「行動を起こしたときに、すでに別の技 いるときにすぐ攻撃したい場合、よじ登 ると同様に登協の手順をふんでいれば、 すぐに攻撃できるのだ。このテクニック は、いろんな所で同用できる。

#### (酸と吸う時に絶対が悪)

敵と吸うときに、いちばん効果 を発揮する。たとえば、自分より 低い段に敵が2体いたとする。こ の場合、降りるときに発敬の先行 入力を済ませておく。するといき なり攻撃ができ、敵からの攻撃を 受けずに済むのだ。





▲ ・・ プでも終りてもいいから、ともあえず下に向かっ 下に同かっ動作が始まったら 続き出すようにするのた

#### ○床から降りた後





▲降り始めたら、Bボ タンを押し続ける。

まず、床から降 りる動作を行う 1人公の降りる動 作が始まったら、 Bボタンを押す Bボタンがきちん と押されていれば、 降りると同時に発 砲できる状態にな る。ジャングルで この技を覚えよう。

#### ()転かった後



右下を入力して 転がった後、すぐ に8ボタンを押し 続けよう。すると、



て日ボタンを押す。



▲まず転がろう。そし ▲転がり終わると同時 に攻撃できるのた



107

#### ■敵に勝つためのテクニック

先ほども紹介した「先行入力」を完全 にマスターすること。このゲームでは、 かなりの数の敵か出現する。しかも場所 によっては、1度に4体を相手にしなく ては行けないところもある。このゲーム では、ほかのアクションゲームのよう。 キャラクターがスムーズに動かない。こ れらのテクニックを使うことにより、少 しでもプレイしやすくするのだ。といっ たところで戦闘時のテクニックを紹介



▲目の前 「いる敵を撃滅せよ」すべて撃を殺せ、

#### ●コンバットロールを使いこなす

「コンパットロール」は、鉄を出している状態で、右下もしくは左下を押すと出せる。基本的には普通の回転と同じだが、こちらのほうが銃をあらかじめ出している分、スキなく攻撃できる、この技を使う場面は、目の前に転がって通れる通路があって、先に敵がいる場合(こんな場面はめったにないが)。この時、通路の下前であらかじめ銃を手に持っておく通路のところまで来たらしゃがんで、進みたい方面に十字ボタンを入力する。他に4、敵が攻撃しているなかをかいくくって反撃するときに使える







ではからう ではからう

#### **自敵との問合いに気を付ける!!**

転がり方と近づき方がわかったら、次 は間合いの取り方をマスター。このゲームは、ドット単位の移動ができない、歩 幅が広いのだ。そのためによく下に転格 したり、肝心なところでジャンプを拒ん だりしてしまう。プレイヤーにもこういった経験があることだろう。敵との吸い



においても、 問合いの取り 力が大きく関 わってくる。 止解、問合い をよろう



#### ■各レベルの難関突破法を紹介

ここまでに紹介したテクニックを理解 したおは、すでにゲームを進めているこ とだろう。ここでは、各レベルで難しい ところをピックアップし、その解き方を 紹介、今までに紹介したテクニックと、 プレイヤーである社の直感力があれば、 繋解なエリアも必ず道が開けるはずであ る、といったところで、突破私を紹介す る プレイの役に立ててくれれば、幸い である

# 



エレベーターの上にある、 「テレポーター」というア イテムが取れないのですが 確かにこのエレベーターの 」にあるアイテムは、わかり フェー 「III、 ロー・ベー

ターのセンサーがあるが、上の床に移る と、反応してしまい、エレベーターが上 がってしまう。ではどうするか? ここ 、しっまで、小石を全 いるはず。これをを一番高い床から右に投げるのだ。



■ここ、ある小石を テレボ・タ のある ところまでわ 。 ※ 関ル ; までなくさないでね

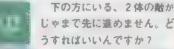
▶とりあえず、一番 高い床まで移動しよう。移動したっかっ を持ち、右に向かっ で検げる。するとセ ンサーが反応する



ADV

AGT

STG



ここで出現する2体の敵は ミュータントガード」とい し、「、引一・ライフルで攻

マ 、、る ここの扱け方たか、まず銃キ 「、持つ ト、向ってコンパットロール。そのままその敵を撃破しよう



ミュータントガード×2体 とレーザーを撃つ砲台がある ところ。ここが突破できない。 ここはレベルーの中でいち ばん難しいところだ。ここで は、アイテムの小石が役に立

つ。この小石を右に向かって投げ、敵の 引意を引く。これで敵2体は右側に移動 するはず。この後にコンバットロールで トに移動 すかさず発砲し、右にいる2 体の敵を倒す。砲台は無視しよう。





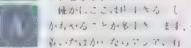




# コークシンドン



まずどこに行けばいいのか がわからない。マップも広い し、どうすればいい?



( ここでイアン! 会v 、 1フォーフラ イールド! をもらう アッドご シャド おりの作業が済んたっ、アメリカにしか う。ここでバーに行き、アフリカへ渡る。 本このスペースポートに乗って、次の目的地へ。



#### この3カ所に行ってみる



アメリカ

1 167 1 1 1 1 1 機士・多 フィー



3-0/A

1, 1, 18.4 F 1 1 1 1 1 1 5 1257 1, 317



アフリカ

▲ 内特。生 1点17 章 《 1篇诗 14, 16 3, 311, 411.

#### ■5つの依頼をクリアしろ!

「フォースフィールド」を人手したら。 ある別から全体マープをもらう すくに 地下鉄でアメリカに移動する エレベ ターでしへ行き、ハード人る ここてハ ーテンと話し、シャックの情報をきく 主た取り鉄を使ってアフリカへ、エレベ ーターで 1に行き、職業安定所で助長に 会う ここごしりカートと労働計可証を 交換 すくい ヨーロ へい渡り、セーブ スタンドのあるところ! 移動 ここてエ ントリーし、アッアへ ここにある受付 で小包をもらい、アフリカへ向かう。小 包を渡したら、もう1回エントリーしに 行く。今度はあるVIPをアフリカの非 公開エリア2の奥に案内する。次の仕事

は基定したサイボーグの基礎。アプリカ 1 あるケノ・に行き、居場所で加る。サ イナーグを倒したら、次の仕事 こ セーニ ブスタットの横から発電所 ワーブ 奥 にある制御基盤のCにカードを差し込む。 最後の仕事は非公開エリア3にいるミュ ータントの抹殺。







空を飛ぶ動か2体とミュー タントが2体出現するところ か抜けられない



ここは難易度が高い所だ まず初めにミュータントの力 を攻撃する。空を飛ぶ敵はゴ

レクトリックオープといい、こいつはし 一かんてる相手には攻撃できない。 コン - トロールを使一! , := タンエを撃 彼 残りのオープは1回まりめる くき るだけ強くしはなし、間合いを155 間 .ナーかっさって発砲しよう この方法は この先のエリアでも新用する。







ADV

ACT

STG





ハーの入り口かわかりませ ん。どうすれは中に入れるの てしょうか?



ここはも、一と知るひねれ はすべ答・が回る ます 人 日のある画面を見てみる。」

るといかにも伴しい。 がに気がつくはす その部分にある物はガラノーでんしもう まればれかるたろう じこを同しるぎの 床から舞で発動すればいいのだ



センサーとスイッチのまわり に敵と砲台がある。ここにス イッチがあるのたが …



いちばん簡単なのがスイッ チのある床に向かって転がれ ばいい。しかしこれではダメ

ージを受けてしまう。床に着地したと同 時にボムのトラップにはまってしまうの だ。ダメージ後の無敵時間を利用してス イッチまで移動しよう



◆ 風のグメー 、1 to the A らめてダメーノを要り 無敵時間を利用する 7 時間をお用・ アッチェで移動する

F (00 6 1711 5 6

12 4 1 14 14

6 . 4 . 6

に向かって発線する。

ガラスを割ったら中へ

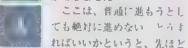




## 



触ると一撃で死ぬトラップ があって、その先に進むこと ができません



「「人れている テレポーター」と「テ レノー - を活用する。これだけ



赤い敵が2体出てきてあっ という間に倒されてしまうの ですが・・・・・

まずコンパットロールを使 ってエリアに侵入。24日か び場するまで連続で発砲する

2体目が登場したらコン ・・トロールを 使いつつ発砲。無理をするな



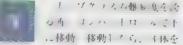




# 



3体のフラーティーモーフ に訳もわからす倒されてしま います とうするの?



なる一、固める ませま たら降ったり アも便いなかり少しつつ攻撃。



となりの画面に出た途端に 敵に攻撃され、弾かれてしま います。どうすればいいの? とりあえずとなりの面面に 有く そしてん てまぐテレ ノーイーを大に向かって投げ

るすぐにチャポーターを使い、ワープ エレベーターで、ご行き、1匹ずつ倒す





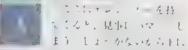








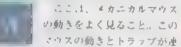
両脇か奈落の底で、テレン 一バーを使っても何をしても 移動できません



高も、セーブスタントからやり向ましか SH : . c If



触ると一葉で死ぬトラップ が3個も設置されていて、先 に進めないのですが



何! いんいた マウノかしょもるセン リーをふんだらトラップが消える。とい 1 - 5 1



敵の本拠地らしき所に移動 したのですか、敵と砲台に阻 まれて前に進めない!

1817.1. Wh. 6054 ラと連動している。こればか りましょうかないの、フト

一 7 1 1 | 全使 1、攻撃を助 1 チェからは機より除。 13 - れた \* はあきたいま、プラッディーモーブ 1 いるます、機ト111 、111 1 11 77 21-1 , 117,



かなり近づいたらしゃがんで発砲 ブラ ディーモーフを倒したい、核のカバー 今段學 破衷したことの端から、テレン ハーイヤント、アレナート









RPG

ADV



## 何でも試すのが、クリアへの近道だっ!!

赤川気が怖く、こグション性をおいて |ヘンチャー されか ニローン| ナ まとおと御外のパノリンノフトこむ ナ このゲームは、日本に上降して、様々な パソコン系ハードに移植された。見た鳩 じは非常に地味だが、ポリゴンで構築さ れた。上界観点、今まごルトロトゲームと 一線を画している。すでに3 D Oでは同 ファ D 統編も発売されており、新たな 人】 1 か裏削されている

頻易度がにいことでももとなゲート

フレイヤー、よー、は、購入したはい いか途上ではけた。た人もいることたろ う。そこでプレイ再開の手助けとして、



アロー よ元成度の高さだけでなく。 役立つ情報を載せておいた。情報の内容 は、ゲームの解答ではなく。手に入るア イテムの意味や人手場所、モンスターの 倒したなどである。これつり情報に召り 判断力があれば、必ず道が開けるだろう。

#### このゲームのポイント

手: 入るものは とりあるまなん ま持 まく そ れから よかし なり と思 と所ま すく。 えんち 事を試す。そして、こまめにセーブすること。この3つ カ最大でホイートである プレイヤー か性界を選択する が、これは男の方を讃ぶようにしよう。



Alone in the Dark" published under license from Infogrames S.A. C. 1992, 1993, 1994 Infogrames S.A. Infogrames and Alone in the Dark are trademarks of Infogrames S.A. and used with permission. Development for 300 by Interplay Productions, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Licensed in conjunction with JPI Japanese version presented by PONYCANYON Inc.

#### ■部屋に行く順番を覚えるのが先だ

11 攻略まての順番を載せておいた とも見て事屋に行く助番を定えよう。 基本的には自由に動き回れるが、場所に 」 は、特元の部屋に行かなく「は入 とないところもある。ままはこの疑欺,こ 1、屋板製造屋の探索から始めまう。 り 市屋の探索からすべてか始まる



便根要部艙 (スタート地点)

3間にある物質

3階にある書書

3 職にある完宝

1114 h

階段への施下

2階にある電気が消えた寝室

開設をの廊下

亡曹の部屋(2階

寝室とハスルーム 2階

画下(2周)

**ノェレ、 の寝室 7 務** 

図書室 (2階)

図真室(ある際 部屋 2階

彫像のある部屋 一酰

台所 (1階)

#### 食料庫・押入れ(台所と関し部間)

金幣 (1 円)

喫煙室とジェレミーの書楽 (1階)

海賊の部屋(1階

タンスホール 1階

地下の倉庫 地下1階

地下洞窟への入口 地下1階

崩れそうな架け橋 地下周報内

農物の地下の期間

洞窟内にある地

次の地下洞窟

石柱の立って、る洞窟

立体になっている迷路 (2つめの洞窟内

立体迷路の出口付近にある宝箱

暗やみの洞窟

のろいの大木がある洞窟

そして……

#### 場合によっては戻る時もある

部屋に入るたいていの理由か その部 屋でアイテムを入手する」といったとこ ろにある。基本的に初めのころ手に人。 たアイテムは、後々役立つことになる





BPO

ADV

ACT

STG

#### ■アイテハー賢夫

ランブ

重い小優

の響

穴蔵の練

ダンスホー

ルの鍵

花瓶

教急箱

靴箱

タリスマン

スープの鍋

びん

ダカー

(略) 五本物家 細力市之 1 階 オイル先 にある台所 / 物屋にある。ランプ チ操わとして値

屋根集部屋、水る キャヒネ ト インティア の中 2階に向きの前を拾げるす ンの手布 マティアンの40、かける

> 屋根本部屋にある机の上 主に服 やみを掘っすとまい使っ 一定の 间間五勢 解76万大水。

> 臓、ある 良 略。非生の中の 机の上。2 脚からの脳坪下に飾 てある 様、向かって持げる

ダンス水 ルの砂力くこある 柳 海賊の宝箔 のト 卵下原的に、5体が数を抜け たところにある 空炉用に 前

職、ある血器の利力は食料はず 3階の書音 CA MINERAL AND A MINERAL PLACE の箱用の鍵 A. 体 图 专为。然此体生

・何の、間縁さず様や、ある花り トレッサー Ort 在地を指いて割ると手に入 5 前間壁、あるトレ サ 用

> た所の事行権、嬰レかかっている 映上争と 引展があると それに外は無用ナアイテム

AND SERVICENSE & BOOK SHOW は手に入る これは 助 あるタ スポールに入ると声、味

、隣、ある、開始さず保険 トサイト 投げて割ること にあるアイテムかまに入る

勝とう他、あるバスルームのバ 横い中 教の籍といえば事「使 を選べた 参三陸がす。人も

関い合所の知識の中、関すてい る。この組織を取 たら「伸 を選り 奉辞が中に入るす

, 路。 山東空にけ属する 頭 部 屋子桃の上 これを最後の制御! た水の空機、黒してから

関チ合所にある かまとが中に かかっている ごれを食室の板の 土に置けば ソンヒの動きか

救急箱を 使う。で調べると手い 入る、これを放せる 体力が行る け. 前原するのた ピンテのときい

、陰よ同事を、台属する際 部屋 で3本見つかる イベントで必要 なのは 刃先が息手が短剝えみ

12まに直接的に関わるアイテムの。 人手 ちゅん様子でもいた

小さな錦

套音牌

にせものの

ビスケット

サーベル

フック

量石

マッチ箔

水差し

ライター

ライフル

リホルバー

死の舞踏

のレュート

銀ので開設されば家にあるも1 サーの中で2 3日 1から ごむ もあるところ。虫くと

、発にある で雪のいる無熱で手 に入る。これを持っていないと レコートの明確かなくなる

**応下テ紹 作を明すと手に入る** ま、佐口は、仲用する、おぼり用 # 2 81 (6 t )

、強にあるフェレミーの研究が 中、これを閉塞室の「何か仕掛け かある。の文字が出る所"値

1 画にある食料能の中 これを食 へると 体力がらたけ間復する ま、よったらすぐになべよ、

1.別の書き、あるかきのかり 独の中、シェレミ の選手の取し WITE CHARLE LIGHTER

蒋元子制度、ある祭理の上 これ を使って 最後のお取の名の何ま 100 F.S

YOUR WAR THE BELL WAS THE 中、剛やある大学の時には最大原 251 A. W

2階の確認のいる程度と 台所 事に入る。ランプに火を打すとき

・ 使とう それがある 。備にあるハスル・ムの中 これ 11 押入れの中にある棚の水市

よときに使う 水といえば

異様のある理解と集後の発すと これがないと母の意味がない。一 . 1 下除五百

+ 個にある物準、立てかけらま いる。「仲う」を選ぶと先を発す すことができる。

第1 ある即性学のテーブ 着後の前後で推し立つ、 着後の河 # Y FORTH #>

原形鬼部屋 第54車 モンスク との旺息で おおいに役立つ。如 マクモド 土投げて倒える

學 台所が押入れ、ある物品 中、 静周目的はライフルと何 性数かライフルより多い

階のフェレミ の書きたま構造 4 ダンスホ ル さ きの ·陶蓝 / 扇 · 由 \*

#### ■アイテムの使用目的は大別するとクタイプ

このゲームに登勘するアイテムは、大 きく分けるとりつ。1つが「スープの勢」 のようなイベントで使うアイテム。もう 1つは「びん」など、探索するときに役 に立つアイテム。イベント用アイテムは ゲーム申じ 上側上 かんんしかい、探索の サポートに回るアイテムはいくつも存在 し、使うことで効果が現れる。また、ア イテムは重量に制限があるので、用済み になったアイテムは捨ててしまおう。



▲所特徴や強さを覚えておくといいだろう。

#### (イベントで使用するアイテム)

イベントで手に入るアイテムは、たい てい個易楽の高い部屋に配置されている。 これらのイベント用アイテムは、決めら れた場所で使うと、効果を発揮する



▲スペプの揺を祭り 食 ▲商学の置ん中にあるデ 室に 飛ごう。 ーブルに置くと



▲イベント側のアイテムが大半を占める。 すぐに 必要でないものは描いておくといいたろう。

#### (体力回復などに使用するアイテム)

屋根裏部屋で手に入る「ライフル」は 戦闘時に使用するアイテム。体力を回復 させる「びん」など、探索する際に役立 つアイテムもある。これらのアイテムは 複数存在し、他う場所を選ばない。ほど んどのものか役立つが、いつも持ち歩く とかさばってしまう。アイテムを使う状 況になったら素早く使用し、所持数をア ップさせよう。また、イベントアイテム と同じで置いておくことも可能。 弾丸系

> のアイテムも、 すぐに装填すれ ば所持数を増や すことができる。





书 裝頭 系 11 ~

> ) D しか背場

#### ■出現するモンスター一覧表

ティセトル屋敷、登場するモンスター は以下い通り 基本的には攻撃し、倒せ るもいかほとんしなんたけらなかには いくら攻撃しても、倒せないやつか存在 する 初めてこのケームをプレイよる人 は、モンスターの区別かてきず、下記ま りになる人も多いはず モンスターは倒 せるもの、倒せない毛、左即解し、勝て ないともますく此けるます、例けるモ レスターかりには、物元のアイテムで、 カ 倒せない べつもい ふそ



▲格闘と、さき倒するよう。ことは、大変で てょ ょ と からい難し リンカ

#### ■モンスター一覧表

モノスタ 名	出現場所	倒し方
さまよい人	/海子	職し継載で手に 入る、「波形の (*) 7年
踊り場にいる モンスター	an thirt	<b>彫像のある所に</b> 「
所る幽霊	ξ <sup>3</sup> 1 /	解! い 倒せないモ ンスター。
斧とインティ アンの絵	人 №	た。 アンの生布上音
海賊の幽霊	タンスホー ルのMi	作制 ※停 ア 攻撃する。かな り強いです
巨大グモ	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	微せないので と, よ
ゾンビ	美加 世曜 计是	終闘「動」 ( ライラ 
小さい ゾンヒ	関す 関 接手が保守	協闘 虹 「 ・・ 動き が芽ナーナ
年 青	報告の 機能量下	中
バスルームの モンスター	4、 * 5	倒せないモンス タ なの ** 他 エ すっょ

モンスター名	出現地所	倒し方
毒グモ	単独のある 経験	このモンスター は何せない (社) トラ・甲草
ネズミ	MTEAS	例するとができ (* 1 * * *)
巨大なミミズ	地下にある 。内蔵	向け t ないので 見つ かったら返げる。
羽のついた モンスター	つけ即する	格数 キザ 例せる。ライフ 、ケ起果剤。
半魚人のモン スター	地下洞窟	一体例をフレベ できるが 原施 いは参称を、
芎とインディ アンの絵	β. βε ∓ # +	学を集で付ける インショウ を一回け、
クワガタ型の モンスター	<b>油下31前</b>	排 代参 日 そう ライフル 何 8°
鳥型のモンス ター	本   山村	海 7点。 1報
のろいの大木	最後の月歳	発揮して行き 根元に向かって 5 段です

以上がこのゲームに出るモンスターだ。側せるモ

る マイテムと相談 かをよい戦を

イン は 基本的、コンとなまを係 す倒む

#### ■モンスターは大きく分けると2タイプある!

こりが動には、数多しのモンスターか 再削! ている なかには、そのモレスタ 、無ったたけてこちらか死ん、しまう 1. ハヤ、曜 、、倒せるモンスタ すいる 何も知らないで、モンスターと対峙する。 は日教行為 的確な状況判断と正確な。 操作が、モンスターを倒す最大の攻略法



▲不利になる前に片づける。 これは戦いの基本だ。

ないけー こ こは倒せるも ノスタ と倒 せないモッフ ターの対処法 を紹介。参考 にしてもらい たい



◀精子J 17 M , 件 、 点擊土動 集十 。 赤龙草 1 (1)里、多文P イテムで攻撃しな いとためだ。

#### (倒せないタイプのモンスター)

特定の場所にいるモンスターで、例せ ないやつが存在する。これらのモンスタ 一は、近つ、と動き出すものと、アイデ とを使っことによって動き止すものとグ イブある。近づいてから動き出すモンス ターは、一定の問合に入らなければいい アイテムを使うと動き出すられば、離れ た位置でアイテムを使うようにしよう。 倒せないモンスターの中には、触れただ けでゲームオーバーになるものもある。 動かさないようにしよう。

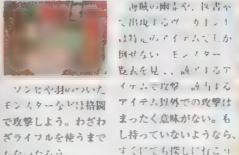


#### (倒せるタイプのモンスター)

#### ●格闘で倒せる

もないたろう

#### ●アイテムを使って倒すモンスター





のい事

RPG

ADV

ACT

# デルセト屋敷の8つある難所を撃破

前のページを熟読し、基本的な部分が 理解できたことだろうと思う。しかし、 基本がわかったくらいでは、先には全然

進めない。そこでこの屋敷の製所を入つ ビックアップ!.. その解き方を紹介する 行き詰まったときに参考にするといい。



#### 3階にある「寝室」

3階の探索作業の中で、一番難場度が高い終局。トラップがある わけではないが、この狭い部屋の中で、敵が2回出現するのだ。ま ず初めに小さいゾンビが出現し、隣の寝室でも敵が嫌ってくる。



初めのゾンビは、倒すことができるが かなり手ごわい相手。次に出現する羽の ついたモンスターも手強く聴いにくい。



製 脚を閉



400



#### 2階にある「寝室」と「バスルーム」

2階の東南の位置にある経ゼとバスルーム。初めに経空さのイベ ントをこなすわけだが、この暖いにくい部屋で、利のついたモンス ターが襲いかかってくる。バスルームでは、倒せない敵が出現する



**寝室は後回しにして、先にバスルーム** を攻略。まず、ダッシュして部屋に入り、 救急箱を入手。同じ要領で水差しも取る。



寝空で出現する利の ついたモンスターを倒 す方法は2つ。ひとつ が格闘で戦っ方法 この **時、ヘッドサイトの**験 い部分で待ち攻撃する

#### 能を使う場合



ライフルを使っ場合 も同しで、ベットサイ Fのところまで移動 ここからライフルを発 確。このとき 座標を 合わせるように、



#### 2 階にある大きな「预書室」

**り跡での最大の藝所。というよりは前半部分での最難関。モンス** ターは1体しか登場しないが、しかけがありそのしかけがわかりず らい。ただ。よく考えていると、図書室の利用目的はひとつしかない。



初めてプレイする人は、この落屋が図 北京であることもなづかないだろう。と いうのもこの部屋は真っ暗なのだ。また、 この部屋には仕掛けがあり、その仕掛け を解くと、隠し部屋に入れるようになる。 お日当てのアイテムが手に入る

#### 1 ランプを入口に置く

ランプに 火をつけて入口付 近、置く、これで部層の中 が明るくなるはずた。ラン ブ.185間制なので、火を点 けたらわいで行動を開始



#### 2.左の際に向かって移動

部隊 ふ入ったら 右の方に て移動、そのまま壁 to Line 18 th at that find かの仕掛けかある」といっ たメッセーンが表示される。



#### 3. 仕掛けを解こう

ここの仕掛けを解くには ンテレミーの寝室です。 る「にせものの本」が必要 この事を メッセーノの出 た場所、聞こう。



#### 1 器にあるゾンビたちの「食堂」

上隣のdogustあたりに、大きな食堂がある。ここはいろんな部屋に つながっているんだけど、室内にはゾンビたちがたくさんいて、とて も通れる状況ではない。では、どうすればゾンビたちを止められる?



この部屋に行く前に台所に行っている はずである。ここでかまどを調べて「ス ープの鎖しを手に入れているようなら、 食堂へ移動する。ここでとりあえず部屋 に入り、ダッシュで中央のテーブルまで 近づく。テーブルの上に鍋を置く。





120

ADV

ACT

#### 1 酷の「海賊幽霊」の部屋

優生ごかけての難関の、きとつ この部屋では、トラーアなりはも いが、海賊の衛電と鞭う以外、脅威はない。海賊の幽霊は、倒せる モンスターの中ではいちばん強いと思われる



食堂の近くにある部屋に、海賊の興事 か口即する。この幽霊は無敵ではないが、 創しによる攻撃以外は効果がない。当 然、接点戦になるわけだが、推通に戦っ でもダメージを与えにくい。視点切り棒 えのために、見づらくなるからだ。

#### 1 部屋の中間までダッシュ

こちゃのほうか歩くスピ トが速しので 郎屋の中間 地点まで一句に移動。ここ 生で移動すれば、耐いやす い海点、なるからた



#### 2. 剣を出し、攻撃しつつ前進

組を出して移動する前。 ライフルを値って脚密を転 ばせる 胸間があんたら 剣を手に持ちながり接近す る 間合いに入ったら攻撃



#### 3 壁に追いつめて連続で攻撃

翻き攻撃しつつ、礎に追 いつめる。これ以上移動 できないと思ったら攻撃 ボタンを押しっぱなしに しよう。



▲歩きつつ攻撃。▲提回 ■1



#### 巨大ミミズの出る「地下洞窟」

耳動でのイベントをすべて終えると、地下の洞窟にいくことにな る。ここではオープニングでも登場している巨大なミミズが出現す る。こいつは無敵なので進げるしか手がないのだ



無敵のミミズは、移動スピードがそれ ほど速くない。こちらのダッシュには追 いつけないので、選げるときはダッシュ で移動。ただ、一度でも触れるとゲーム オーバーになる。あらかじめ逃げ込むボ イントを探しておこう。



◆ | スか出 てき 1 4 8 / 上開始。 しばらく走って と「又に通路が分す れるので、右側の水 路にかけ込む



◆連路の中に羽の いたモンスターが! るので倒す。モンス ターを倒したら一度 セ・ブして、裏の祖



4 するとま1 に出くわすので、タ ッンュして今来た道 を引き返す 別れめ L 表たら右(行き なの地下周竜へ移を



#### 落ちたら終わりの「立体の迷路」

最後の洞窟の手面にある洞窟 ここはと面面し構造かり体になっ ており、下の池には半魚人がいる。ここではより正確な操作が必要 こなってくる。こまめにセーブしながら、確実に進んで行こう。



このダンジョンは視点のせいか、かか **り見づらい。足もとの振る血が硬で振き** にくい。少し移動したらセーブしよう



#### 火の玉と半魚人が舞ってくる「最後の洞窟」

いよいよラスト。ここまで来たらクリアまであとわずか。ここで のイベントは、大木の所にある怒増からフックを取る。その後にタ リスマンを置く。それを置いたら火をかけ、すぐに脱川関如



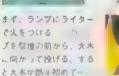
怒壇の上にあるフックを大手。次に整 頃の上にタリスマンを置く。その後にラ ンプに火をつけランプを大木に投げる。

■最後に……



**急給から降りたら、大に** 見える跡を目れる でいったんセーノする 半魚人が向かってくるが 陸には上がれない。







大木が燃えてもクリアにはならない。この屋敷を 脱出しなくてはならないのだ。帰り道には敵がいっ さい出現しないので、楽に抜けることができるはず。



もこの意 れ時事が

RPG

ADV

ACT



## アニメーションに合わせてボタンを入力

1人公であるダークか無数のトラップ かěむ城に潜入。ドラゴンに囚われ、。 るダフネ船を敷出する、というのがこの ゲームのストーリー

もともとこの「ドラゴンズレア」とい うゲームは、LD(レーザーディスク。 ケーニとしてアーケードで稼働していた のちにアミーガや LBM-PC きょ 3 D O にも移植された

プレイヤーは画面に流れるアニメに合 わせて、方向キーとBボタンを駆使して トラップを抜けていく。この域で登場す るトラップは全部で27個 難易度の高い トラップか配置されている部屋もあれば、 あっという間にクリアできる所もある。



1回プレイしただけでは、まずクリア きないので、最後に待つダフネ船に、 には、何何もプレイすることになるた う。根気のあるブレイヤーだけが、エン ディングを見れるのだ

#### このゲームのボイント

画面内を動くダークに合わせて、各ポタンを入力する ボタンを押すタイミングは、場面によっては速かったり 少し遅めに押すところもある。このタイミングばかりは 口で説明して、おいそれとできるものではない。何度も プレイして感覚をつかむしかないだろう



Dragon's Lair" is a trademark of Bluth Group, Ltd. C 1993 Character Designs. C 1983 Dog. Blut. C 1993 all audio visuals and concept used the exclusive licence of Epicenter Interractive.Inc. Programming C 1993 Ready Soft Incorporated ALL RIGHTS RESERVED

#### ■ボタンを押すタイミングが大事

プレイヤーの分身であるダークは、こ ちらの指示にかまうことなく、勝手、行 動する。部屋に入るときと脱出するとき は、こちらの操作を必要としない。部屋 に入り、トラップか作動したときかっ探 作を始める。画面の見力によ こま、方 面キーによる操作の上下だ右が直になる ところもある。手に持った何、よる攻撃 だが、これはBボタンのみを使う この 攻撃が少しでも遅れると、敵の餌食にな りライフを減らすこと、なる 操作して

番気をつけてもらいたいのか、オタン の押しすぎ、ボタンを押しすぎると、ま ちがいとみなされてアウトになる。プレ イオるmic. この2つを可に入れとこう





RPG

ADV

ACT

STG

#### 最初の二つと最後のイベント以外はランダムで登場

番初めにある橋のトラップとエント ランスのトラップ、そして最後の戦い以 外は・、タ、「登場。そのため部屋の順 置き 見し、い、も、意味がないのだ。し かし、トラップ自体はいきなり作動しな いので、どういったトラップかは部屋の 入り口で判断できる。部屋の入り口に来 たら、まずどのトラップが確認しよう。



クリアまての手順



橋を渡るところからスタート。 まずは小手調べ、といった感じ こ、トラップ自体の難易度は低 い、こをクリアすると、腱の 5間:入り、最初のトラップに **虐遇する。ここも難易度か低い。** 



すべてのトラップをクリアし たプレイヤーは、明れてエンデ イングを見ることができる

商品 使作する名標「トゥー・レア」は「トラゴンスレイヤー」・各枠権者 日本で いっと 特に 可能を得 ます

#### ■トラップだらけの域に潜入

域に入る前から、いきなりトラップが 登場。トラップは難しいものではなく、 小手調べといった感じだ。ダークが低に 乗り、真ん中あたりまで来ると橋に穴か あき下に落ちかかる。このとき下から触 手が出現。ここでタイミングよくBボタ ンを1回だけ柳す。成功するとダークが 頻を振るので、上を1回たけ押そう



難易度: 楽

難易度: 楽

離島度 楽

#### ■天井が崩れるエントランスホール

ダークか部屋に入ると、いきなりガス が吹き出す。このガスは当然のことなが ら、触れてはならない。さらにガスか吹 き出すと同時に、人井や床まで崩れたす。 部屋に入って少しすると、人り口から回 かって右側の廊が削く。ここで扉が開い てから1テンポおいて方向キーの右を押 す。タイミングは少し早めがいい。



#### ■支柱から無数の蛇が出現

ダークが部屋に入ると、向かって左の 人井から蛇が出現。ここで出現と同じに Bボタンを押す。その後すぐに右の人非 から蛇が登場するが、何もしないように 初めに出た蛇が切られた聡問、Bボタン を上回だけ押す。蛇を倒したら左手の奥 から出現する蛇を無視。右の蛇を切った 時点で方向キーの右を入れ続けよう



#### ■鍋の中には危険がいっぱい

ダークが部屋にある鍋に近づくと、中 からパブリースライムか出現。ここです ぐ方向キーの上を押す。成功するとダー クが棚にある葉を取るので、スライム目 がけてBボタンを抑して投げる。その後 に出現するガスクラウドはタイミングよ く (若千星め) Bボタンを押す。最後に い現するスライムは右を押して逃げよう。





#### ■天井からタコが襲ってくる部屋

部屋に入って少し進むと、入井からタ コの足が出現する。この足が見えた瞬間 に、ボタンを押す。足を切ったら自動で 奥に進むのでダーケが着地すると同時に 方向キーの右を押そう。ドアの手前まで 移動したら、手前にある階段が赤く光る ので、ダークの着地と同時に下を入力 成功するとダークが階段を登り始める この核すくご、中央にあるテーブルがオ レンン色に売る。ここでタイミングよく



▲細かく方向キーを押さなくてはならないので 方を入力。テーブルに乗ったら上を入力。 混乱しやすい。1回1回 確実に入力しよう

タコの足か見えた瞬間から、 この部屋のトラップは始まっ ている。とにかく足の1本1 木見てても操作が追い着かな いので、画面全体を見るよう にする。方向キーは上回たけ 押すようにしよう。



難易度:難しい

▲足の出る舶業を覚えまう

#### ▲ここまで楽たら安心できる

#### ■ IDRINK MEJ?

部屋の奥に「DRINK ME と書 かれている紙が突如現れる。この紙は敵 でもないし、使ってこないので安心でき る。ダークか部屋の中央まで進んでいく と、背後と向かってたの壁から、炎が吹 き出す。ここで炎が出たときに方向キー の右を1回だけ押せば、右にある扉から 脱出できる。



#### ■オーブの置いてある部屋

部屋の中にきれいなオーブが飾ってあ る。ダークが引き寄せられるようにオー **バー直つくと、腰に換えてある何かオー** プに吸い寄せられてしまう。この直接に 床に雷光が走る。

この部屋の脱出方法だが電光かまるま では、何もしなくてもいい。電光か走っ たら右、上、右の順に方向キーを押す

#### 難易度: 楽



難易度: 楽



ADV

ACT

STG

127

RPG

ADV

ACT

STG

#### ■落し穴に注意しろ!

ダークが階段を上り始めると、いきな り坂に変化する。ダークが滑り落ちそう になるので、タイミングよく方向キーの **左を入力しよう。成功するとダークが隣** 段に戻る。登ろうとすると、今度は唯の 穴から触手が伸びる。ここでBボタンを 押して触手を斬り、すぐ方向キーの左を 押す。左の壁が光ったら左を入力しよう。



難易度

雅易度: 楽

#### ■ベッドと宝箱が見えるけど

ダークが部屋に入ると、奥のほうにベ 1ドと人きな宝箔が見える。 ダークか部 屋の真ん中まで移動したら、部屋の奥に ある原が青く光るので、タイミングよく 方向キーの上を入力しよう。それほと難 しいトラップではないので、落ちついて ボタンを押せば、楽にクリアできるはず。 余計なボタンを押さないように注意



難易度、難しい

#### ■コウモリが襲ってくる階段

ダークか部屋に入ると、コウモリか健 ってくる。ダークは攻撃をよけてよるめ くので、タイミングよくBボタンを押そ ら (タイミングがシピア)。コウモリを 追い払うと、階段のある方向がオレンシ 色に光る。ここでそのまま遊むとアウト なので、だまされずに方向キーの左を入 力しよう 路段を下りていくといきなり 前れ出すので、階段の向こうがオレンシ 色に光ったら左を押す。コウモリのポス が現れたらBボタン。その後左を入力。



▲コウモリはBボタンを押して倒す。都屋の競技 には、大きなコウモリが出現する

よろめいたらBボタンで攻 撃しいえいを自いわけい 隣でかオレン、色による こで方向キーの左を入り 階 段が崩れたしてらなを担し、 コウモリのボスが出たらBボ 





▲本スはBホタンを押して攻撃

#### ■■図の生物が出現

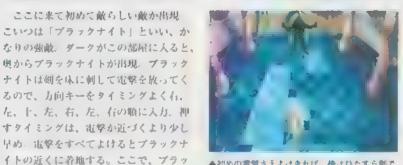
ダークが床の口を開けて部屋に入ると、 見たこともないような生き物が出現する。 この生き物が見えたらBボタンを1回だ け押し、すぐに右を入力。ダークか階段 を上り始めたら、すぐに方向キーの上を 押す。前方から敵か出現したらBボタン を押し、敵が倒れたら方向キーの上を入 力しよう。これで脱出できる

■強敵「ブラックナイト」出現

クナイトが倒れるまでBボタンを連打。

難易度 難しい

難易度:難しい



▲初めの電撃さえよけきれば、後はひたすら剝で 攻撃するのみ、 電撃さえなければ簡単な所た

ブラックナイトが電撃を放 ってきたら、方向キーを指え した順番に入力。すべての電 撃をよけるとブラックナイト の近くに着地する。ここでB ボタンを連打して攻撃 これ でこの部屋は脱出できる。



▲方向キーは撃めに入力。



▲とにかくBボタンを連打

#### ■今にも崩れそうなつり橋

ダークがつり橋を渡ろうとすると崩れ だすので、かなり早めに方向キーのしを 入力。ダークがジャンプしたら上を入力 し、壁の向こうへ。少し広い所に来たら 方向キーの下を入力。ここでコウモリが 出現するのでBボタンを押す。石に見え る橋がオレンジ色に光ったら、右を抑す。 この矯か崩れるのですぐに右を揮そう。





138

部屋の中に鉄でできた馬が置いてある ダークは「ク馬(乗ノうじょる その瞬 間馬が飛び始めてしまう。なすがままに 進んでいくダークの前に壁や火が登場 ここで方向キーを一定のタイミングで右、 左、右、左と入力。すべてよけきった後 に方向キーの左を入力すれば、脱出でき る。各入力は少し長めにするといい

#### ■ゴミ置き場の部屋

礼屋に入るこ台の方、イ、か用額なにないる。大井からテーブルが落ちると、そのテーブルが光線を発するので方向キーの石を入力。すぐに下を押し、またすぐに上を押す。各人力のタイミングは早めがいいだろう。初めに落ちてきたテーブルがオレンジ色に光るので、方向キーの左を入力する

#### ■光が差し込む洞窟の入口

洞窟に入ると電光が走る。このときは何もボタンを押さないように。続いて馬が走ってくるのでタイミングよく左を押す。さらに馬が向かってくるので、方向キーの左を入力。成功すると、画面の方からトゲが出るので右を入力。洞窟の前に出たらナイトが剣を投げる。ここで画面が切り替わったら右を入力する

#### ■小さな池のある妙な部屋

部屋に入ると右側の床が崩れ出すので 充を入力。その後上を入力。前へ飛ばう ごするかこって石を押す。池の前に着地 したら を押して池に飛び込む。水蛇が 出現するが無視して左を入力。池から上 がり壁が崩れだしたらしを押して逃げる ここでクモが出現。出現と同時にBボタ ン。駆の前まで移動したら上を入力する

#### 難易度 楽



難易度. 楽



難易度 難しい



難易度: 楽



#### ■基態の目の床の部層

ダークが奥に行くと橋か動き出し、方 側に火が落ちてくる。橋の右側がピンク 色に光るが、だまされずに方向キーのキ を入力、ダークか飛ひ退いたら今度は1 を入力する。前と左の扉か水色に光るの で、左の扉が光った瞬間に方向キーの左 を入力する。ここまでの入力か成功して いれば、自動で脱出する

#### ■いきなり骸骨が出現

通路の歯脇から散骨が出現 ここで 1 を入力。次の通路から大きな骸骨の下が出るので、Bボタンを押す、倒すと骸骨とブラックウーズが出現するので、1を押す。この直接に骸骨の手が出るのでまたBボタン。倒したらすぐに左を押すと別のルートへ。ゴーストが出現したらBボタンを押そう。あとは自動で脱出

#### ■トカゲの王様、登場

いきなり剣を失い、トカゲの1様に追い詰められるので、左を押す。この後四回ほど行き止まりに遭遇するので、そのナラ、有を人力、剣を見つけたら1を押し手に取る。トカゲの1様か見えたいドボタンを押し、すぐに左を押す。2人の位置か変わったら有を押し、Bボタンを押し、トカゲの1様を倒す

#### ■赤と青に彩られた洞窟

制窟に入ると、いきなりトンネル型のオリか得ってくる。タイミングよく上を2回入力し、トラップを同避 聞いたり 閉まったりする確は上を押して抜けるこの確を抜けると橋か見える。溶岩が下から浮き上がっているので、3回ほど吹き上がったら、すぐに左を押し続けるこれで彫出できる

#### 難易度・難しい



難易度. 楽



難易度・難しい



難易度:難しい



1 / 1 / 2

BPG

ADV

ACT

STG

●タイミングを見てなを入

#### ■流の見える洞窟

盛に近づくと韓龍的に落ち、1、流さ れる。川の流れには黄色くえる部分があ 2ので、並れの真ん中まで来たら上を押 す。何度か繰り返すと青く変色した水が 所に出る。こには渦がいくつかある。 こ。渦のある方面と滲の方面に入力しな から進む。最後に鎖かもり、ここもを 抑し続けていると脱出できる。



雖易度: 楽

#### 難易度、 楽



#### ■溶岩とマッドマンの部屋

: ドマンに郷主れたらBボタンを抑 そう。さらに囲まれそうになったら上を 抑し、頭面が切り棒わったらもう一回す を入力。右側から囲まれそうになるいし 1を押す。さらに追い詰められると温泉 かれんつく、1 全利 + この後、道かど されたり、マートマン、海上着かれるう しんるいこ さんと いしを入力



ターケかめ ヒーラゴンを発見。画面が タークに良わ とこっく「を入力。始の 側に行くと、アインが目を促ますがこ プレスを力目す一の左を入力してよける このあしケッスが倒れ、ころのこしを人 Jr. 機が話し出し、ドラゴンが使ってき たち下、下、左の順に入力。ドラゴンが 大きく映ったら上を入力。柱の陰に隠れ たら下を入力 をか追いかけ、きたい有 を入力。マジックソードが見え、トラゴ ,が炎を吐いたらBボタンを押す。ドラ インか尻尾を振いる (な)たら右を人 力。その次の瞬<sub>い</sub>、Bホタンを押ぐ







## どうしても先に進めない人へのはのこと

きず浩漁を入れて、オープ レク・レ か付くいるときに方向す。を主、キーな、限コンディー と同し状態になるのた

エアルが出るまで待つ このヒンエアル 成功すると、ライフか減らなくなり、無

# 

APG

ADV

ACT

STG



# ただ撃っているだけではクリアできない

ゲームシステムは、31)型のシューテ ィングゲーム。機作感覚はフライトシミ (レーターに近い。基本的には前方に進 んで行き、与えられた任務をクリアして いく。任務は、決められた施設を破壊し たり、ときには人命救助をするときもあ る。また、飛行コースがある程度決まっ こいで、迷うこともないので安心できる その半面行動範囲が制限されてしまうが、 かといって自由度が低いわけでもなく、 いろいろな遊び方ができる。(シューテ (ングゲームはなあ) と思っている人で も、難易度の切り替え「カデット・ウイ ングマン・エース』の中から選ぶことが できる。カデットはイージー、ウイング



マンはノーマル、エースはハード、しな っている それでも心配なユーザーは、 Pilisに載している技を使さば、かなり進 むのが楽になるだろう、最後までやり通 した時、君は一人前のパイロットとなる

#### このゲームのボイント

**最大のポイントは「与えられた任務を確実にクリア**1 る」といったところにある。任務を連行できず、途中で 撃破されるのもだめ。かといってエリアに登場する敵を 無視していると、手痛い目に合う



#### ■ショックウェーブの基本はミッションクリア #

ゲームか始まる前に、司令官のほうか ら任務が与えられる。この任務のほとん どが、エイリアンに対する攻撃

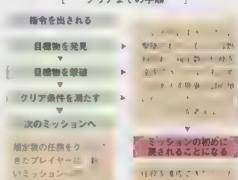
ブレイヤーは指示を受けた後、「1( E (ナビゲーター) 」と共に、敵地へ赴 く。すべての任務をクリアすれば、次の ミッションへ行ける

スタート前に出される指令をよく聞け!!



#### 「クリアまての手順

要機に乗り込む前に、上官 ごちるスチュアートから、次 コープランでの目的と任務 すちゃられる この任務の内 Charle Lines . All が、内容のほとんどがエイリ アンの築いた施設の破壊。計 器類の印にあるモニターに目 的地へのルートが映し出され、 それと同時に1CEが任務を 教えてくれる。規定数の任務 を達成するとそのミッション になる をクリアできる。速成不良や に行くまで体が



19/100 5 \$ " a 1

1 7 14 7

#### ■操作方法とシステムを覚えよう

方向キーの上を押すと、機首を上に類 け、下に入力すると土葬。左に入れると 左旋回、石に入力すると石旋回する。レ サービ、サイル、敵を攻撃 目標施設 を破壊する際にも使う また。順面内ご 移し、いより器動もよく見ておこう

撃墜されるとやりなおしだ。









16 対((使)





を弁射する 固 御大玉がいるり に動。使わっ 9 60 33





南西 46

c 1994 Electronic Arts.

RPG

ADV

ACT

STG

# MISSION 1

雞易度

スチュアートからの指示を受けたい、 作務を遂行すべく敵のいる主家の谷を1 指す。ここでの任務は、主に侵略を開始 したエイリアンを一掃すること。これは

#### 敵以外は攻撃するな

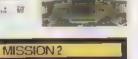
初めての任務で、操作感覚、慣れてい ないかもしれない。そんなことはおかま いなりに、民家などか建っている。任務 (\*) 対係ない建造物を破壊しないように

> ▼レーザーを使 で攻 繋するよう。



▲大きな建造物は 破 畑できない





#### 群和度

ミッショントより任務数が少ないが、 日現する敵はパワーアップしている。主 ず、空収エイリアンをすべて倒し。その 移に地上のエイリアンを撃破しよう。

#### 飛行タイプを撃破してから地上物へ

ミッションが始まると、まずは空軍工 イリアンを相手にする 敵は小回りがき くものが多く、慣れないうちは悩まされ るだろう。地上物は動きが遅いので楽。



▲ミサイルを使って攻 撃すると変 倒せる



難易度:☆ 比較的簡単、☆☆ 普通 \* 難 / ...





難易度が低い任務の一つなので、気楽に プレイしてもらいたい

まずは操作感覚や敵の撃破法といった。 基本的な攻略法をおしてけます。

#### 注意すべき強敵

#### 偵察機

器在基本的支触環境 限動力や攻撃力は低 いか出即回数か多い ザコでも気を抜くな



#### 要審

ミサイルで数回収象 すれば撃破できる 先の方のミッション ても登場する







また、所々にある補給ポッドを利用し、 機体のダメージやエネルギーを回復させ ま 全重エイリアンさえ倒せば、楽な 、ノノヨンない、、あわてずにプレイ

#### 迎擊機

自家機、比へて機動 力があり 装備も充 実している 耐久力 大きてある





十触 回 升1 耐力力。企物 1 11 11 ==





能易度

初めのリバーサイドでは、監獄の周り にある4個のパワーセルを破壊 次のパ サディナではエイリアンを撃滅すると共

#### 開闢を攻っするな

高層ビルなどが集中して建ち並ぶ。こ れらの建造物を攻撃して破壊すると、ク リア後の計価が下がるので注意。任務の ほとんどか敵の建造物の破壊



▲ 、物・ うなやます と遅んされるので主性



▼ \*の小さいプロック



面易度

- コランの初めにエイリアンの幅送 部隊が登場する。ますこの国際を全滅さ せよう。第2の任務も輸送申向の破壊 3つめの任務は厳部隊の全滅だが、この

#### 全部支票を信頼せよ

1・2の任務を達成できないと、、 ションを初めからやりなわすことになる 輸送車は攻撃をして ないので、近くま で盗って攻撃することが可能



▲耐久力があるけど攻 **繋を全然してこない** 





にパワーセルを破壊。パーパンクでは出 現する空軍エイリアンをすべて破壊 最 後のロサンゼルスでは12個のパワーセ ルを破壊する

#### 迎撃機AA

前のミッションで登 堪した対撃機より一 回・強い。1度の功 撃で数発の弾を発射



#### 熱控知機

ケザ こそ高くない が 移動力と耐久力 の面での性能がよい ミサイルで攻撃





切には、エネルギーやシールドを消費し ていると思うので、近くにある補給ボッ トに (まこ)。このこ ションの最後にあ る、サイル砲台を破壊すれば、任務達成

#### 歩行型エイリアン

耐久力が高くなって より攻撃性が増して いる 相変わらず移 動が超いので楽勝



#### ミサイル砲台

全部"基出現」劇 ま力が高 かない ご 練を発射 ッ す つ流くから攻撃





137

# MISSION 5

雜易度: 会会会

南洋に浮かぶきれいな島ハワイ。この ミッションの主な任務は、通信レーダー の破壊。もうしつが、空母「ケネディ」 の救出。途中には、客船が登場したりと、 投入してくるので、気をつけて進もう。





救出作業がメインとなる。通信レーダー はわかりにくいところにあるので、よく 探す必要がある。敵もかなり強い兵器を

#### 地上、海上にあるレーダーをすべて破壊しろ

飛来するエイリア ンを撃破しながら進 んで行くと、ICEからレ - ダーを破壊するよう指令 が出る。このレーダーは攻 撃してこないが、周りには 対空戦車やミサイルの砲台



などが設置されている。先にこの砲台を破壊してから攻 撃。陸にあるレーダーを破壊して、しばらく進んで行くと レーダーが数個穏れている。自力で探し出し、すべて破壊。

すべてのレーダー を破壊し先に進むと、 浜辺のあたりに歩行型エイ リアンが集結している。こ のエイリアンは別に攻撃し なくて平気。ここを越えて 先に進むと、火口があり、 中にはエイリアンの部隊が 集結。ここの攻撃はかなり 激しいので、近くにある補 給ボッドを利用しながら攻 める。ここを越えるとまた 海に出て、交戦中の戦闘機 を助けることに。さらに進 むと空母が見える。ここの ▲空母を置たないように、慎重に攻





エイリアンをすべて撃破。 葉 もちろん体当たりもダメだ。

このミッションから、 部齢が出現し始める。 ミッションの最後に出 る変形する砲台。兼型 い潜水艦は特に注意。

潜水艦



▲移動スピードが遠く 一席に3発の弾を発射。

ミサイル砲台



▲一定の距離を近づく と、一番に攻撃する。

変形する砲台



▲近づくと、変形して 攻撃。遠くから攻める。

#### このミッションでのポイント

地上で登場する通信レーダーは、わ かりやすいところにあるので破壊が簡 単。しかし、海にあるレーダーは位置

がわからず進がしがち。ジグザグ飛行 しながら探すのが一番。最後の空母教 出は遠いところからミサイルで攻撃。

#### MISSION 6

## 79

雅易度:公会

このミッションでは、強力な核ミサイ ルを搭載。これは卵のある基地を破壊す るときに使う。基本的にはこの卵のある 基地と、掘削機の破壊がメインとなる。





ミッションの初めにはトマホークがたく さん出現するので、レーザーで確実に撃 ち落とそう。最後に登場する巨大なエイ リアンを破壊すればクリアできる。

#### 掘削機とふ卵基地を撃破しよう

初めにトマホーク が多数飛来するが、 ミサイルは使わないように しよう。レーザーで攻撃し、 すべて撃破したら先にある 卵の基地を攻撃しに行く。 この基地はレーザーで攻撃



しても壊せる。さらに先に行くと掘削機があるので、これ にミサイルを発射して攻撃。この一撃で破壊できないとき はレーザーで攻撃しよう。

地上物を破壊しつ つ進んで行く。後半 になっても個削機が登場す るので、同じような方法で 破壊しよう。このミッショ ンでは破壊しなくてもいい エイリアンが、多数登場す るので覚えておこう。また、 レーダーには映らない無人 の補給ボッドが登場するの で、見つけたら位置を覚え ておく。ミッションの最後 に登場する巨大な移動砲台 はミサイルとレーザーをフ ルに使って攻撃。この時、





▲砲台が弾を撃ちそうになったら、 建造物の破壊に注意しよう。すぐに逃げる。素早く反応しる!

#### 注意すべき強敵

ミッションの最後に登 場する巨大な移動砲台 には圧倒させられるだ ろう。耐久力・攻撃力 共に高いのた。

#### 対空戦車



▲移動スピードは遅い が。耐久力が高い。

トマホーク



▲終動スピードが速く ロックオンしづらい。

#### 巨大な移動砲台



▲耐久力・攻撃力は共 にかなり高い。

#### このミッションでのボイント

贈の基地と梶削機を完全に破壊する こと。次に倒さなくいてもいいエイリ アンは相手にしないこと。この2つを

守ろう。封空戦車が登場するが、近づ いてレーザーで攻撃すれば楽に倒せる。 最後に登場する移動砲台は慎重に攻撃。 RPG

ADV.

ACT-

STG

3 D O

バイブル

#### MISSION 7

# 早度 ! 中

基本的にはミッション6と同じ内容の ミッション。掘削機や卵の基地を破壊し つつ先に進んで行く。途中には対空戦車 や高性能の迎撃機が出現する。クリアし





なくてはならない任務は4。 難易度はそ れほど高くないが、ミッションの最後に 登場する3体の大きな歩行型エイリアン には注意が必要だ。

#### 基本的にはミッション6と同じような所

任務の数は4で内 容はミッション6と ほぼ同じ。初めに掘削機が 登場するので、これをミサ イルを使って攻撃。ふ卵の 基地も同様にミサイルを使 って攻撃。途中にある補給



ポッドからの補給を受けながら進んで行くと、ふ卵の基地 が登場する。同じような攻撃方法で破壊しよう。途中で遺 遇する空軍エイリアンはレーザーで攻撃しよう。

後半に差しかかる 頃に、3つめのふ卵 基地に遭遇。壊しかたは今 までやってきた方法と同じ。 この基地の破壊の仕方は2 通りあり、片方は今までの 方法。もうしつは思りにあ るシールドを、すべて破壊 する方法。周りにあるシー ルドをすべて破壊すれば、 基地は自爆するのだ。ミサ イルの数が少ないときは、 シールドをレーザーで攻撃 して壊そう。ミッションの 最後に3体出る、大きなエ ▲このロボットは、一体ずつ確実に





イリアンは、一体ずつ攻撃。倒す。まとめて相手にするな!

高性能な記撃機AAや 測量の攻撃がけっこう **悲しい。接近される前** にレーザーを撃ち込ん で、倒してしまおう。

#### 中中里里



▲後半のミッションで はこいつが登場。



▲単体で耐っときは弱 いが、東になると強敵。

#### 巨大ロボット



▲耐久力が高く。同時 に3体出現する。

#### このミッションでのポイント

ここでのポイントは、掘削機とふ卵 の基地の破壊。どちらも攻撃するとき にミサイルを使うので、他の敵に対し

てはミサイルを使わないようにしたい。 ミッションの最後に出るロボット型の エイリアンは、一体ずつ攻撃しよう。

#### MISSION 8

醒易度:会会会

ここでは地上での任務より、基地内の 任務のほうが重要。ミッションに入る前 のデモのやりとりで、地下にあるエイリ アンの施設を破壊することを知る。地下

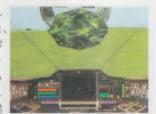




への入り口はミッション内に数カ所ある ので、見つけ次第突入しよう。また、ミ ッションの最後にクモ型エイリアンも登 場する。難易度が高いミッションだ。

#### エイリアンの基地内をすべて破壊せよ

封空職車を破壊し ながら准んで行くと 空中機雷に囲まれた燃料ボ ッドを発見する。このボッ ドの下には磁場を発生する 装置があり、これを破壊し ないと手痛い目にあう。燃



料の補給が済み、進んで行くと、初めの入口を発見。侵入 するときは速度を落とし、真ん中あたりに位置を取ろう。 施設はレーザーで攻撃する。

ここまでで地下基 地の破壊は2カ所行 っているはず。空中に浮か **ぶ要塞を破壊したら、地下** への入り口が見つかるはず 侵人の仕方は今までと同じ。 速度を最低にして、真ん中 を通るようにしよう。この 基地内には、ミサイル発射 装置や、砲台が点在する。 自機の操作はオートなので、 プレイヤーは破壊に専念で きる。ミッションの最後に はクモ型の巨大な砲台が登 場する。ミサイルをメイン ▲内部には約台が点在する。レーザ に使い、攻撃しよう。





一を使って、一掃しよう。

#### 主意すべき強敵

このミッションでの強 敵は、相変わらず熱探 知機た 耐久力が若干 上がり、レーザーで飲 回攻撃して倒す。

#### 新經驗額



▲砲動力があり、若干 たが耐久力がある。

20中年



▲ミッション1で登場 したものと同じタイプ

クモ型砲台



▲移動スピードが遅い が、攻撃力は侮れない。

#### このミッションでのボイント

ここでのポイントは、基地内部の破 壊。内部に入ったときは自機の操作が オートになるので、心配はない。プレ

イヤーは出口に行くまでに、すべての 磁台を破壊すること。一葉でも進がす と、ミッションを達成できないからだ。 RPG

ADV

ACT

RPG

ADV

ACT

STG

#### MISSION 9

雕易度: 立

ここでの任務はエイリアンに撃墜され た、スペースシャトル「エンデバー」の 補給物資を持ち帰ること。この補給物資 には空気発生装置があり、酸素の残り少 するのも忘れないように。





ない戦艦「オマハ」に補給しなくてはな らないのだ。空軍エイリアンの大部隊を 撃破し、敵の信号を発生する装置を破壊

#### 出現する敵はすべて倒そう!!

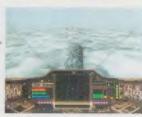
このミッションは パリの上空で構成さ れている。地上物が出現し ない代わりに、空軍エイリ アンが多数登場する。これ らの部隊を撃破し、空中に 層 浮いている信号発生装置を



すべて破壊。この装置は全部でも個ある。装置の周りには 空中機雷や敵がたくさんいる。周りにいる戦闘機をすべて 破壊してから、装置を攻撃しよう。

途中にある燃料ポ ラドから補給を受け、 万全の態勢を整えよう。先 に進んで行くと空軍エイリ アンの大部隊に遭遇するの で、攻撃開始。信号発生装 置はまだまだあるので、す べて破壊しよう。目的地の 近くに行くと、酸素ボンベ が見つかる。このボンベは、 敵と間違えやすいので攻撃 しないように。ボンベを回 収している最中に蛇に似た 巨人な戦闘機が出現。耐久 力はあまりないので、楽に ▲これが酸素の入っているボンベ。 倒せるはず





攻撃しないように、注意しよう。

#### けんすべき強敵 このミッションでは、 ロックオンできない観 照機が多数出現する。 最後には巨大な蛇の阪

#### 監視も登場する。 特殊印塑機



▲レーダーに砂らない 厄介な敵なのだ。

#### 空中機雷



▲攻撃はしてこないが 触るとダメージが-----

#### ヘビ型戦闘権



▲複動力は高いが、耐 久力が低い離だ。

#### このミッションでのポイント

6個ある信号発生装置を、確実に破 壊すること。これを1個でも逃がすと、 任務を失敗したことになり、初めから

やり直すことになる。目的地の近くに ある酸素ボンベは全部で3つある。必 ずすべて取るように.

#### MISSION10

## 151

羅易度: ☆☆☆

ついに姿を現したエイリアン。地球に 飛来したエイリアンはこの巨大な空母か ら発進していたのだ。このミッションで の目的は1つ。この巨大な空母の機能を





動

香語

停止させること。出現する敵はどれも強 く、ミサイルがいくつあっても足りない だろう。補給ボッドを利用し、倒さなく でもいいエイリアンは無視すること。

#### エイリアンの母艦を破壊せよ!!

エイリアンの母 幡に行く前に、月 而での吸いがある。ここ ではレーダーに映らない ステルス・タイプの戦闘



機や、高速で動き回る戦闘機など、多数出現す る。ここで出現する敵は、ある程度無視できる ので、深追いをしないように。月面での戦闘に ケリがついたら、母艦が見えてくるだろう。

母艦を制御して いる装置は、奥の 方にある。母艦上での戦 いはかなり厳しく、今ま でと比べて、はるかに舞 易度が高い。また、ここ に来てさらに新型の醍醐 機が出現する。空中の敵 だけでなく、地上の敵も 充実している。空中の敵 をなるべく無視し、地上 ▲空田はかなり大きく。





物をメインに攻めよう。 敵の出現数が多い。

# 小型対空車両 撃歩

特殊戰關機



フェニックス



#### このミッションでのボイント

ダメージをおさえて進むのが、最大 のポイントとなるだろう。これを実践 するには、相手にしなくてはならない 敵と、無視していい敵を見分ける必要 がある。このミッションの目的は「肚 檻の機能を停止する」ことにあるのだ。

#### ■どうしても先に進めない人に

ゲーム中にポーズをかけて、BACC ば強力なレーザーが手に入る。さらにC AAXの順にボタンを押す。この後CA ABACAXの順に入力する。成功すれ

AABAXと入力すれば、破壊力のある ミサイルが使えるようになる。

## 3D0バイブル

東原幹夫 Milia Karana

Hammy & Hosenies KKAZ F to 9-X KK BEST SEHERS

有限会社プロスペック

江口資賃 市川和久

會特征水

吉野さくら

長沢雄吾

有限会社ゼラス

石州勇 大岡書道

相京即史

100ジャパン株式会社、松下電器産業株式 金社。三洋電気株式会社、株式会社アスク講 減社。株式会社マイクロキャビン。株式会社 エム・エー・シーハミングパードソフト、ヒ ューマン株式会社、株式会社リバーヒルソフ ト、シンキングラビット、検式会社バック・ イン・ビデオ、株式会社シナラー幾何学、エ レクトロニック・アーツ・ビクター株式会社 、株式会社ポニーキャニオン、株式会社ティ ーアンドイー ソフト (順不同)

#### 編集·発行

KKペストセラース

〒160 東京部新宿区西新宿7-22-27 Tel.03-3364-3121 IN IN 00 80-6-83083

1995年8月5日 仙版界行

Printed in Japan. ISBN 4-584-16026-0

300.300のコとインタラクティブ マルテフレイヤーは The 300 Companyone 4 To

後本には、じゅうぶん 主意しておりますが、万一男子・配丁などの 不見品がありましたらおとりかえいずします。 ゲームの内容に関する整話の間に合わせば、不振かいガキに 上記の住所をお書きのうえ、3DOハイブル。係まて打造りください。 電話によるお問い合わせは二連座(ださい)